电脑应用和娱乐的第一选择

总第156期

大众软件

19

Popsoft



2003年

半月刊

WWW.POPSOFT.COM



P32

周年回首看龙芯

我们至少应该佩服为龙芯命名的人，他们算准了这个煽情的、沾染着爱国情绪的名字必然会引来国内各界火光。那么，沉寂了一年的龙芯究竟怎么样了？



P58

新毒龙悄然问世 处理器市场微澜四起

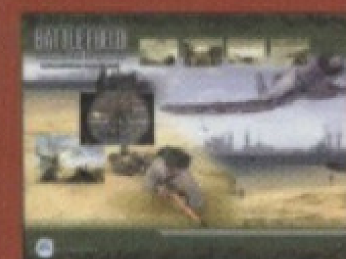
代号为Applebred的新核心毒龙处理器一上市便以低价格切入市场，时间又恰好在Intel的赛扬全面降价之前。而PC处理器霸主Intel对此毫无惧色，新一轮的中低端处理器竞争无声无息地展开了。



P119

核心：灰色玩家群

这是不甘流俗于大众的一群。他们所钟爱的，往往是那些你在零售商贩那儿永远无法找到的独立制作，他们所遵循的那条路线更加优雅，更加睿智，充满刺激和富有无穷趣味，犹如华丽的冒险。



P157

《战地1942——秘密武器》完全战术指引

继《战地1942》及其资料片《进军罗马》获得巨大成功之后，其第2部资料片《秘密武器》再一次将许多设想中的武器呈现给玩家，其变化之大，对于玩家的战略战术思路必将产生重大影响。

ISSN 1007-0060







飞向天空
fly to the sky
奇迹
MU 3D RPG LEADER
WWW.MUCHINA.COM
WEBZEN
the9 第九城市
WEBZEN www.muchina.com
第九城市计算机技术咨询(上海)有限公司提供全部技术支持 上海市南京西路1168号30楼
邮编：200041
客服咨询电话：021-321818

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

潜龙谍影™2--真实之影

声　明

空间互动发行的《潜龙谍影2—真实之影》（合金装备2），不慎误把其它DVD盘片印刷成《潜龙谍影2—真实之影》盘面混入整批光盘中，目前数目不详。

凡是购买本公司《潜龙谍影2—真实之影》正版游戏光盘出现上述情况的玩家，都可领取500元作为赔偿！

赔金领取方法：

玩家出示购买发票、错误光盘及身份证复印件邮寄到本公司，收到资料后，本公司即把款寄给玩家（北京玩家可直接到公司领取）,咨询电话：010-82782915转1004

经过此次惨痛教训，空间互动亦向所有合作商家发出通告：玩家利益高于一切，请合作商家务必配合工作，认真敬业，坚决杜绝类似事件。

最后，请允许空间互动再次向亲爱的玩家致以真诚的歉意。



北京空间互动科技有限公司
Tel: 82782915 / 35　Fax: 82782809　www.gamekj.com
地址：北京市海淀区上地信息路8号辰光大厦B106

详情请关注：www.16316.co



童话 FAIRYLAND

大家来找





独特的变身系统，
宠物幻化系统，
完善的生产制作
系统 。





目前所有用户中47.3%
为女性玩家，据了解女
性玩家偏爱童话中各种
可爱宠物是主要因素。



全部客服MM全年
365天 x 24小时不
间断的贴心服务。



点数制，包月制，双包
月制多种付费方式，更
为不同需求用户贴心定
制。

本广告上下共有10处不同，找到圈出并寄回本公司将有神秘礼品赠送哦！



童话 FAIRYLAND

大家来找





独特的变身系统，
宠物幻化系统，
完善的生产制作
系统 。



目前所有用户中47.3%
为女性玩家，据了解女
性玩家偏爱童话中各种
可爱宠物是主要因素。



全部客服MM全年
366天 x 24小时不
间断的贴心服务。



点数制，包月制，双包
月制多种付费方式，更
为不同需求用户贴心定
制。

研发 代理发行 总经销
经销商地址：北京海淀区小南庄怡秀园1号3层（100089） 销售电话：010-82634096/97 82647005/7012
晶合网站：http://www.jhpop.com 客服电话：010-88392744 客服信箱：kefu@cwaygame.com.cn
邮寄地址：海淀区三里河路１７号甘家口大厦802室 北京赛维创世软件技术有限公司 100037



online
三国策
www.sgconline.com.cn
一改网络游戏打怪升级的模式
时间不是问题 智慧才是王道
巧妙的运用战术才是三国策的真谛
乱世枭雄
游戏特色：
浓郁的三国历史，多达十七位君主可供选择，二百多名武将效命帐前
您熟悉三国重镇吗？成都、南皮、建业，诸多史实地图，让你重回三国时代
刀兵、枪兵、骑兵、弓兵，多兵种的巧妙配合才是取胜的关键所在
多种宝物，提升武将能力，增加战斗的悬念
新增梦幻地图，为三国历史写下完美的结局
全新改版上市
咨询电话：010-88018989 代理发行：第三波 开发公司：
GAMLAXY

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
社　　长　高庆生
总　　编　高庆生

执行主编　Walker
副 主 编　王晨
编 辑 部　田震（主任）
栏目编辑　杨文韬 汪澎 任然 余蕾
　　　　　楼丽丽 答笛 杨立 汪军 谭湘源
专题记者　郭都 汪铁 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监　祁津忆
本期责编　杨文韬
电　　话　010-88118588-1200
传　　真　010-88135594
新闻热线　010-88118588-1250
通信地址　北京和平门邮局3056信箱
邮政编码　100051

广 告 部　高建京（主任）
　　　　　李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电　　话　010-88118588-8000
传　　真　010-88135604
发 行 部　陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话　010-88118588-1602
传　　真　010-88135614

平面设计　林静 尚丽俐 毛森
印　　刷　深圳利丰雅高印刷有限公司
　　　　　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　中国建筑工业出版社印刷厂

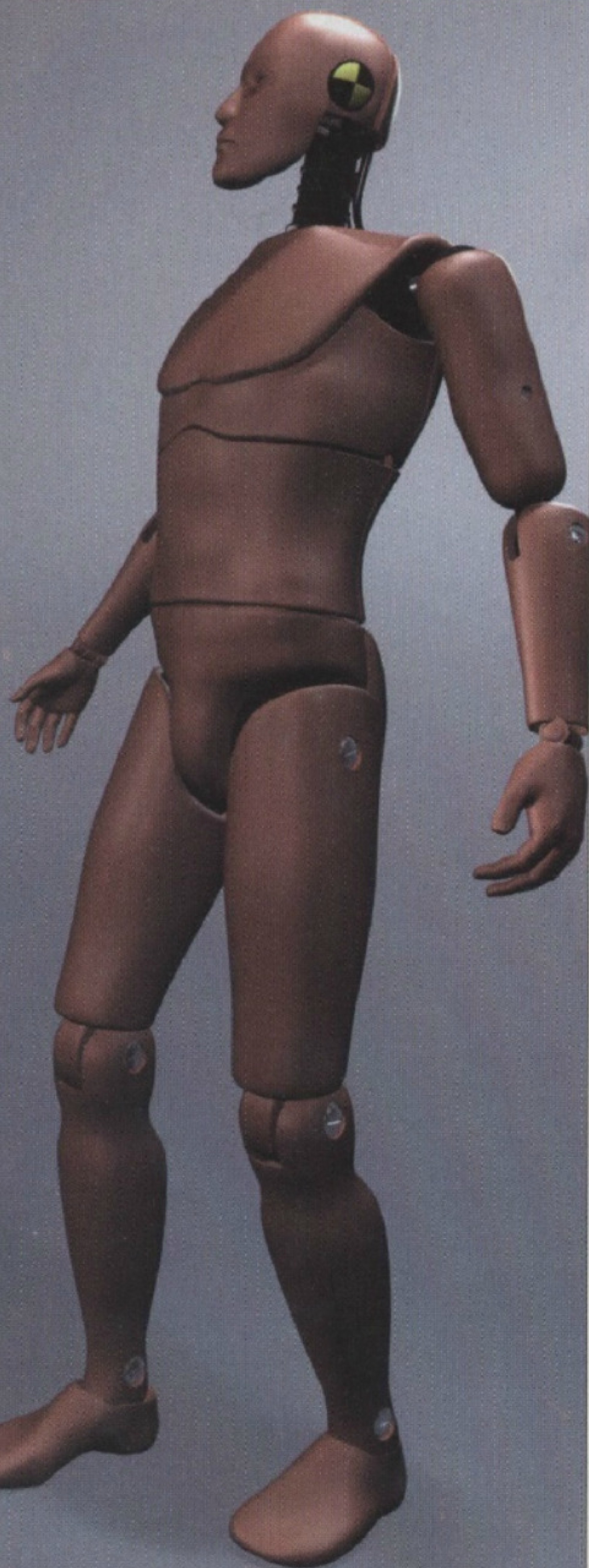
刊　　号　ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号　82-726
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
读者服务部　晶合时代软件技术公司
　　　　　张友利（总经理）
电　　话　010-82634092
广告许可证　京崇工商广字第0036号
出版日期　2003年10月01日
零 售 价　人民币 6.80元
　　　　　港　币 20.00元
　　　　　美　元 4.95元
　　　　　新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

我们至少应该佩服为龙芯命名的人，算准了这个煽情的、沾染着爱国情结字必然会引来国内各界火热的目光。确实如此，一时间从各大媒体到普通对此都投注了极大的热情，几乎全中人都知道了“龙芯”这个名词，《大件》也在去年龙芯1号发布时专门作了一期专题。
那么，沉寂了一年的龙芯究竟怎么样

如何将手中已有的常用工具使用得烂熟，不仅是菜鸟修行首选之道，所谓的老鸟们弥补自己缺陷的快路。可惜在实际的软件使用和电脑中，这一条经常被丢在一边。几乎Windows用户的机器上都装有Excel时输输表格、作些简单的计算倒是松的，一旦碰上稍微复杂的问题，简单地用鼠标点击或拖动完成时，好闷头放弃——不要在这里停留，将会是永远的停留。其实动动键盘两个公式甚至几行代码并不如想像困难……

随着网络普及，坐在家中异地就可完成购物早已不想，动动手指就可以浏览不需跑腿儿就能在各种繁多品种类里任意挑选，并且全且挑选余地大的付款方人们越来越青睐于网上购物方式，但如何才能在网上己需要的商品呢？怎么样网上卖掉自己想出售的东西网上交易又怎样最大限度骗上当呢？……诸此种种，我们在本专题中为你带来答吧！



专题企划

晶合通讯

前线地带

锋利的盾

一切迹象证明"仙剑3"是成功的，首发万套正版被订购一空，网络上玩家们的总体上也是一片赞誉之声。在这样的大面下，值得一谈的话题也就多了起来。幸运的是，"仙剑3"的制作总监张毅君策划王世颖协助本刊完成了一次独家专解答了玩家们关于"仙剑3"制作上的一中疑问，是"仙剑"的Fans就不要错过

攻城略地

继《战地1942》及其资料片《进军罗马》的巨大成功后，第2部资料片《秘密武器》又同玩家见面了。这一引入了二战后期交战双方许多未真正投入实战的实验中或设想中的武器和载具，其变化之大、种类之多，于玩家的战略战术思路必将产生重大影响。

在线争锋

游园惊梦

《幻想三国志》蛮印兽快速升级小心得/《模拟城市新世界》城市正常赚钱/《极品飞车——热力追踪2》弯道甩尾技巧/《侠盗罗宾汉》之克敌技法/《仙剑奇侠传三》破财装的取得方法

有字天书

《三国志Ⅸ》中文版完美官方威力加强版包/《机甲战士Ⅳ——雇佣兵》简体中文汉化/《上古传说——刀剑封魔录外传》超强初始档/《疯狂橄榄球2004》7项属性修改器/《狮心王——十字军遗产》新4项属性修改器/《三国志传2》存档修改器v1.2/《星球大战——杰迪学院》补丁/《三国志Ⅸ》威力加强中文版模式免光盘补丁/《共和国——革命》3项属性修改器/《仪器2.0》v1.01升级档及免光盘补丁/三国志》补丁

TOPTEN

三国志Ⅸ/彩虹六号——盾牌行动/《仙剑奇侠传三》立即获得3个小游戏/星球大战——学院/《绿巨人》补充秘技/用《金山游侠Ⅴ》修改《绝对零度》中的金钱

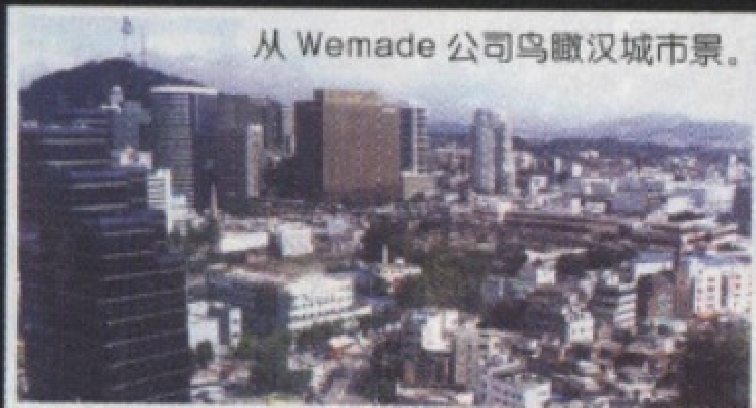

韩国国家大剧院外景，左后方是汉城标志性建筑——汉城塔。

汉城印象

2003年08月28日，本刊记者应韩国Wemade公司邀请参加他们在汉城举办的新闻发布会，终于平生首次踏上了这个世界闻名的网络游戏之乡。在后面的“专题企划”栏目中，记者将对这次发布会的详细情况作出全程报道，而在这里，记者仅仅摘取这次旅程中的几朵浪花，以飨读者。

仁川登陆

旅客往来汉城，原来仅有位于城市西部的金浦国际机场。但是随着韩国经济的腾飞以及汉城——仁川工业区的形成，客流量日益增长，韩国政府又在仁川修建了仁川国际机场，经由高速公路与汉城连接。我们这次访问汉城，便降落于仁川机场，同行的记者一致把这次行动称为“仁川登陆”。


从 Wemade 公司鸟瞰汉城市景。

由于时间安排非常急促，Wemade公司并没有派人随同记者一同前往，因此大家一出机场便四处搜寻Wemade公司的接站牌，没想到找遍了整个国际到达大厅也没发现Wemade的人影。这下子记者们全都慌了神——手机不能用（韩国是CDMA系统）、语言不通、离汉城市区还有好几十公里、而时间已经是晚上10点多了……机场里面同机抵达的人们渐渐散去，最后只剩下这一小撮手足无措的中国记者，韩国巡警警惕的目光也渐渐集中过来，就在大家商量着是不是马上飞回北京的时候，Wemade公司的接机人员终于出现——原来他们一直在国内到达大厅搜索，汗……

不过机场方面为外国旅客考虑得非常周到，印制非常精美的英、日、中文地图免费供旅客取用，还有非常漂亮的中文韩国旅游宣传手册。机场里面还设有货币兑换处（首都国际机场的两家银行均因没有人民币对韩币的汇率而无法兑换），1块钱人民币约合126元韩币，而记者回国时在仁川机场把手里面剩下的韩币换回人民币，汇率却变成了1块钱人民币兑换约151元韩币，真黑啊，不过仁川国际机场没有机场建设费这一说……

汉城印象

汉城与中国山东半岛突出部的成山角隔海相望，纬度与烟台相近，与北京空中距离1100多公里，飞机仅需飞行1小时30分钟。汉城的人口超过1000万，属于世界特大城市，也就是说全韩国超过1/5的人口都居住在汉城。

在启程之前，记者以为汉城一定是一座非常现代化的城市，来了之后才发现，原来汉城与中国南方的一些大城市非常像，比如武汉、南京、广州等，能够明显地看出发展中的痕迹，市容市貌也谈不上干净整洁，再加上人种与中国非常相像，以至于记者根本没有出国的感觉。记者所居住的Tower Hotel位于汉城市中心的南山上，紧邻汉城的标志性建筑汉城塔，从记者所住的11层可以鸟瞰汉城市容。在城市面貌上，汉城感觉没有北京、上海那样的大都市气度，第一印象非常朴素。


汉城交通比北京四环路好不了多少。

汉城街头车辆也很多，堵车相当严重，不过由于城市依山而建，地势起伏不平，因此几乎看不到自行车。街上的车流中，记者很少能发现其他国家生产的汽车，让你不能不佩服韩国人的民族精神。这些韩国车大部分都是现代这个牌子，相比之下大宇就很少了，其他品牌更是微不足道。尽管堵车，但是韩国的司机很少有夹塞抢行的行为。行人也很遵守人行横道红绿灯的指挥，只有在绿灯亮起时才会横穿马路，这时右转弯的汽车则会让行人先过。这种景象实在让记者有些汗颜。

汉城的物价简直高得吓人，抵达的当晚记者们出去吃夜宵，在一个小馆子里面9个人每人一碗面条一碗汤，居然花掉了6万多韩元，折合人民币500多块钱（老板娘竟然是沈阳人）。从仁川到汉城的路上我们乘坐的客车加了一次油，每12升油要价10000韩元，折合人民币每升油6块6毛钱，相当于国内的两倍多。据Wemade公司的人和我们讲，在汉城，1室1厅的一套房子，标价折合人民币将近200万元。旅馆房价更是离谱，三星级标准间，每天房价高达8、900元人民币，还是优惠之后的价格……

空荡荡的网吧

出于职业习惯，记者很注意韩国的网吧，不过实际情况很令人失望——韩国的网吧比中国的情况简直差得太远了。记者在汉城共造访了2家网吧，一家位于三层的阁楼，另一家则是地下室。两家网吧都很小，也就20多台电脑，设备也很简陋。记者去的时候还不到晚上11点，网吧里面已经空空荡荡，既没有人上网，也没有人玩游戏。可能是韩国宽带到户发展得非常迅速，人们已经不去网吧上网了。


传说中的韩国网吧。

这次汉城之行，留给记者的感触还有很多，可惜篇幅有限，只能写这么多，大家可以结合图片来看。不过记者印象最深的，就是只要努力，韩国人能做到的，我们中国人也一定能做得更好。

本刊记者　鸦嘴兽
duckbill@popsoft.com.cn

完成于2003年09月15日凌晨02时41分

Be Cool Be Converse



Vintage Turf Uball

崇美风尚

时尚休闲鞋

自由、自在、自然，经典极简的鞋款就如同纯朴的生活态度，魅力历久弥新。在时尚的轮回中，回首间才发现美就是简单纯朴，就是个性的自由表达。

- 美国经典鞋款，极简时尚
- 进口大底，更轻便耐磨
- 经典长青式样，洋溢质朴的复古美感
- 隐藏式中底，行走更轻盈舒适
- 真皮鞋面，全部采用优质头层皮，柔软、透气、高贵

★CONVERSE

裕晟（昆山）体育用品有限公司（中国总代理） www.yucheng.com.cn

■本刊记者 Lee

新闻头条

3721名誉侵权案正式公开审理

■本刊记者 司马平安



规范发起单位握手致意

从3721的"网络实名"和CNNIC的"中文域名"出现时起，本刊记者就开始关注它们间的矛盾与纠纷。今年4月15日，CNNIC联合搜狐、网易、腾讯、百度等公司，在广州发布了《关键词网络定位服务解析协议规范》。规范中提出，为保证注册数据的一致性，将由CNNIC管理通用网址顶级数据库和根服务器，"今后，用户只要使用任何一家遵循该技术规范的软件，都可以方便地使用通用网址服务"。该规范的出台激化了两者间的矛盾，因为关键词寻址技术被认为是新一代的地址访问技术，更有可能是继域名之后的下一代互联网资源。而CNNIC推出的"通用网址"与3721的"网络实名"在市场上针锋相对，且系统互不兼容。由此可见，规范的推出与CNNIC联盟阵营的扩大对3721造成了直接威胁。因此，双方剑拔弩张，都在不断地寻找着对方的问题。直到6月11日，这种矛盾终于上升为通过法律寻求保护的阶段。CNNIC所属的法人单位——中科院网络中心，向北京市海淀区人民法院起诉3721公司，把3721公司与周鸿祎一起告上法庭。CNNIC办公室主任刘志江称，今年4月中旬，3721公司总裁周鸿祎在成都召开的某新闻发布会上，公开诋毁CNNIC是"未经授权"、"私刻公章"的"非法机构"。

2003年9月4日下午，在北京市海淀区人民法院，3721名誉侵权案终于正式公开审理。本刊记者旁听了整个审理过程。此次庭审期间，被告周鸿祎并未到庭，双方委托人按照程序，进行了交换证据、轮流答辩。被告委托律师坚持被告人从未说过CNNIC是"私刻公章"、"未经授权"的"非法机构"，甚至拒绝承认周鸿祎曾经在成都召开过发布此言的新闻发布会，并认为如果有关言论属于侵权，也应当由刊登这些言论的媒体承担法律责任。

而原告中科院网络中心却认为：有关侵权言论首先是以被告周鸿祎的名义对外发布的，这些行为超出了其职务行为的范围。因此，原告认为，其应当为自己的行为承担民事责任。另外，在被告周鸿祎发表侵权言论后，作为网站3721.com拥有者的北京3721公司和国风因特软件（北京）有限公司，又以网站专题的形式予以认可，进一步扩大了恶劣影响，因此上述两家被告公司也应承担侵权责任。对此，被告委托律师在法庭上并没有出示能证明CNNIC是"非法机构"的有效证据。他说："3721网站只是转载了有关报道，因此应该由刊载该言论的媒体承担相应侵权责任，而不是本案被告。"此外，他还表示：对于3721网页上刊载的包含有关言论的文章，被告认为，如果原出处的媒体能够消除影响，3721网页上的言论才可以停止刊载。

本案的焦点集中在周鸿祎是否发表过有关CNNIC是"非法机构"的言论，因此，原告律师当庭提请法庭传唤被告周鸿祎出庭作证。但遗憾的是周鸿祎直到庭审结束，也没在法庭上出现。

首届中国国际网络文化博览会举行恳谈会

首届中国国际网络文化博览会组委会于2003年9月7日在北京召开恳谈会，向社会各界介绍了博览会筹备的有关情况。文化部、中央编制办公室、国务院信息办、国务院法制办、信息产业部、科技部、公安部的有关领导，以及本次网络文化博览会的参展商代表、合作单位代表共同出席酒会。将于今年10月23日至26日在北京中华世纪坛隆重登场的首届中国国际网络文化博览会，由国家文化部、国务院信息化工作办公室、北京市人民政府联合信息产业部共同举办，是我国信息文化产业界举办的第一届国家级盛会。目前，网博会筹备工作进展顺利。据介绍，本次博览会得到了欧美、日韩等国家政府和企业的积极响应，特别是以韩国文化观光部为代表的一些产业发达国家政府有关部门明确表示，将由政府出资组织国内最优秀的从业企业参展。本届网博会聘请演艺界著名人士姜昆和杨澜担任形象大使。另外，在恳谈会上，文化部等有关部委领导还为首批获得《网络文化经营许可证》的12家单位颁发了证书。它们分别是：中国电信股份有限公司、上海盛大网络发展有限公司、北京新浪互联信息服务有限公司、铁道通信信息有限责任公司、上海九城信息技术有限公司、长城宽带网络服务有限公司、北京北大方正宽带网络科技有限公司、北京金山数字娱乐科技有限公司、北京搜狐互联网信息服务有限公司、四川公用信息产业有限责任公司、北京国研网络数码科技有限公司、北京歌华网络文化资讯有限公司。

Microsoft Office System最新消息

微软（中国）有限公司于近期宣布，Microsoft Office System的核心产品已研发完成，并正式投入生产。这是微软Office应用软件平台产品的一次重要飞跃和重大革新。通过在协作、集成和个人生产力方面的突破性创新，Microsoft Office System将帮助企业极大释放信息能量，实现商业潜能。该平台将影响并引领信息时代办公内涵和外延的演进，标志着一个新OA时代的到来。据悉，该平台将于2003年10月21日在全球范围正式发布。简体中文版也会于年内与中国用户见面。

ATI打造XBOX2 VPU

长期以来的传闻终于成了事实，ATI战胜了NVIDIA获得MS XBOX2游戏机的订单：ATI Technologies Inc近日已经和Microsoft达成协议，将开发下一代XBOX游戏主机的图形技术。ATI的股价在此利好消息刺激下大幅上扬，从5月最低触及3.6美元后一路攀升，至8月18日每股收盘13.36美元，波段涨幅高达270%；NVIDIA则相反，在6月见高点后回档至今，使ATI总市值已明显超越NVIDIA，跃居市值最大的绘图芯片制造商。

信息速递



图片新闻



近日，英特尔公司首席执行官克瑞格·贝瑞特博士来华访问，与联想集团共同宣布在北京成立“联想—英特尔未来技术研究中心”。

小熊在线DIY大奖赛闭幕

“西部数据”杯第十届小熊在线DIY大赛，在经过20天的网友方案投稿、专家在线点评后，日前活动的高潮部分——网友在线投票评选攒机方案活动已正式落下帷幕。为此，本次活动的主办方西部数据和小熊在线信息系统咨询有限公司，在北京举办了规模盛大的DIY大赛颁奖典礼。据了解，本届DIY大赛的参赛人数再创历史新高，共计收到12 000余份DIY爱好者投递的有效配置方案，其中3 000多份配置方案入围最后评选阶段。

中关村科技软件召开第二届合作伙伴技术交流大会

日前，为了更好地建立和巩固与合作伙伴的联盟关系以在市场竞争中共同成长，继2002年第一届交流发展合作伙伴大会圆满成功之后，中关村科技软件有限公司召开了第二届合作伙伴技术交流大会，包括用友、太极等在内的近30家独立软件供应商和系统集成商参加了大会。与会各方一致认为，平台软件供应商与应用软件供应商、系统集成商资源互补，走联盟之路，将对中国软件产业的发展产生深远影响。在本次主题为“方案赢得客户—联盟促进发展”的大会上，中关村科技软件就中国信息化阶段性的转型、软件产业的发展趋势、平台软件的技术与策略之路等问题与合作伙伴进行了深入研讨，并全面演示了CenGRP全系列产品及应用方案，引起了合作伙伴的共鸣。

21CN.com全面改版

改版后的21CN.com将由10个频道组成，每个频道各具特色和风格。据21CN内部人士透露，“21CN一直在花最大力气进行宽带内容服务的建设，无论从哪一方面来说，21CN的宽带较几大门户都有过之而无不及。尤其是它的宽带音频、视频点播等服务，经过两年的积累，已经拥有了国内最大的内容储备，这是竞争对手短期内无法达到的优势；而其与电信宽带运营商的渊源关系，则构成了另一重竞争优势。”他们还表示，“在新互联网时代，门户网站都将面临一个如何应用宽带的问题。三大门户网站虽然基础雄厚，但由于在窄带内容服务中的既得利益过大，导致转型成本及风险相应过高，其前期的成就反而在某种程度上来说成了新互联网时代创新的重负。”

联想打印机有奖销售



自9月起至10月31日，联想打印机在全国范围内开展“四大标准，四大厚礼”有奖销售活动。凡购买联想5110、6110打印机的用户，将得到随机奉送的刮刮卡一张，有机会赢得吉列锋速3剃须刀、步步高无绳电话、海尔小小神童洗衣机或松下数码摄像机，中奖率100%。

“冲击波”肆虐，金山毒霸狂卖

“冲击波”病毒自8月12日在全球爆发之后，金山公司紧急赶制100万张“冲击波”整体解决方案包专杀工具向全国各地发放。仅8月18日一天，北京市领取专杀工具人数就达两万人。在已有20万人从网上获取对付“冲击波”病毒解决办法的情况下，截止到目前全国仍有近百万人通过领取专杀工具的方式进行“冲击波”病毒的查杀。针对这一情况，金山毒霸Ⅴ从原来的标准版99元下降到现在的79元。在作出这一决定后的数日内，便创下了15万套的销量。

江民启动“999反毒运动”



2003年9月6日，北京江民科技在第六届中关村电脑节海淀展览馆现场向媒体记者及用户宣布，“江民999反毒运动”正式启动。运动将从9月6日持续至10月3日，历时27天，目标对象为全国所有中小企业。江民999反毒运动将实施三大举措：一、让利5000万，将原价10 000余元的江民杀毒软件网络版，狂降至999元，向全国所有中小企业限量5000套特供27天；二、在第六届中关村电脑节现场，设108平米特展专区，现场为广大中小企业用户提供优质产品和服务；三、现场开展中小企业网络版杀毒体验登记活动，届时，中小企业用户只需填写相关企业信息，即可免费领取江民杀毒软件网络试用版一套。

数字IT

8.26亿：美国《财富》杂志日前推出了2003年全球40岁以下40位富豪的排行榜，中国大陆6位年轻富豪榜上有名。其中排名最高的是网易创始人丁磊，以8.26亿美元的财富总额位居第14位。

50亿：据美国总审计局的一份报告显示，全球范围内来自互联网赌博的营收，今年预计将达到50亿美元，即占到B2C全球电子商务预计总营收1160亿美元的4.3%。分析人士估计，上述在线赌博营收中，大约有一半来自530万的美国在线赌博爱好者。

30万：中国互联网信息中心的统计显示，CN域名注册量从去年的13万个猛增到目前的约30万个。与此同时，国内各大知名品牌企业，陆续放弃COM域名转而注册CN域名。CN域名是互联网上的中国概念，拥有CN域名可以使国内企业更好地走向国际。另外，COM域名的最终注册需要在美国完成，并由美国的相关机构进行管理，一旦发生域名争议，必须按照美国的司法程序进行处理。中国企业由于对美国司法诉讼程序不熟悉以及地方保护主义，往往受到不公正待遇。

视点

威盛第三届校园IC之旅追踪报道之二——移动科技的应用与发展

■本刊实习记者 王槊



本期，我们将继续和威盛科技的技术人员探讨IT业最前沿的技术。这次我们将讨论包括笔记本、手机、掌上游戏机等目前读者最关心的移动科技的应用与发展。

我们知道，基本的移动科技产品大致分成三类：计算/处理数据的信息产品(如笔记本电脑)，传输声音的通讯产品（如手机），以及以娱乐为主的消费性产品（如掌上游戏机）。随着科技的进步，这三种产品的功能开始重合，继而产生了新类型的移动科技产品。接下来让我们共同思考技术与市场之间的关联性。在移动科技领域中，到底是技术在创造市场，还是市场在引导科技？

让我们先从笔记本电脑开始。近几年，笔记本电脑市场慢慢成熟，价格也持续下降，逐渐走向大众；技术方面，越来越多的机型配备了无线网卡，开始向无线通信领域发展。目前笔记本的应用技术中，英特尔的迅驰移动技术是一大热门，以高效、省电为最大卖点。威盛也推出了基于高效的CoolStream(tm)架构的汉腾处理器，它采用业界领先的PowerSaver 2.0低功耗技术，有效延长了笔记本电池的使用时间，并减少对耗电极大的散热风扇的依赖，使电池的电量能集中于更重要的处理器任务上。

接着是PDA。PDA的市场主要分成两大阵营：元老级的Palm和急起直追的微软Windows CE系列。这两个阵营的产品在概念上有很大不同。Palm认为PDA的作用在于有需要随身记的东西能够在PDA中记录，电池使用时间长、稳定，才是关键；但WinCE却更强调PDA的娱乐性和功能性。随着技术的进步及市场的需求，两个阵营都要找出平衡点。Palm需要在界面和功能上加强，WinCE则要解决电池使用时间、稳定性等问题。

接下来，是移动通信技术。业界通常将移动通信分成三代：第一代(1G)是模拟网络；第二代(2G)是数字网络，包括GSM、CDMA等；第三代是分组型的移动业务，也就是如今被炒得火热的3G。而目前中国移动大力推广的GPRS（通用无线分组业务），则是介于第二代和第三代之间的技术，通常也被称为2.5G，可通过升级GSM网络实现。3G有三种标准：CDMA 2000、WCDMA及中国提出的TD-SCDMA。GPRS就是基于GSM改进以后准备平滑过渡到WCDMA的通讯系统。由此可以看出，中国移动很有可能选择WCDMA作为该公司的3G发展方向。

到这里，关心游戏的读者恐怕要沉不住气了吧？别急，我们这就从掌上游戏机开始。提到掌上游戏机，就不能不提任天堂的GBA。GBA从2001年推出至今，累积销量已达3381万台，这一成绩甚至超过了索尼的PS2。占据90%以上掌机市场的GBA，充分体现了人们对游戏移动和便携性的需求。

另一大游戏机制造商索尼公司，也在日前发布了采用光盘储存的PlayStation Portable（PSP）掌上游戏机。无论是从索尼的影响力还是从硬件规格上看，PSP都会是GBA强有力的竞争对手。它的推出，必然将在掌机市场中掀起不小的波澜。

相对于GBA的主要定位是年龄层次较低的青少年，手机巨人诺基亚推出的N-Gage则主要面向18～35岁的年轻人。接下来，让我们简单认识一下N-Gage。

N-Gage是集手机、网络、游戏、广播、播放音乐甚至PDA功能于一身的新型娱乐平台。在其发行时，便有包括Activision、Eidos、Sega、THQ和Taito等著名游戏厂商宣布支持，而且目前已经公布了一些游戏。没人敢小觑诺基亚的实力，随着它和索尼的加入，掌机市场由原先的任天堂一家独大，变成了三足鼎立的格局，看来这场“手掌上的战争”将变得越发激烈了。

还记得我们前面提出的技术与市场之间关联性的问题吗？现在，我们可以认识到，目前移动科技平台的发展有两个方向：其一是技术带动需求，技术发展的日新月异可以开拓出很多新的市场及应用领域；其二是无论技术有多先进，市场能够接受才有存在的价值，市场会检验技术的发展及存在的必要性。其中，价格、产品定位、技术的成熟度和易用性都是不可缺少的因素。

通过这两期的探讨，想必读者们对这些热门技术已经有了一个大体的了解。由于篇幅所限，无法将每项技术仔细剖析，只能触及一些皮毛，恳请读者们谅解。但是，只要能引起读者的兴趣和关注，把读者引上技术发展的高速列车，我们就倍感欣慰了。

下期，本刊记者将在威盛IC设计校园行活动的北京会场进行现场报道，届时会有更精彩的内容奉献给大家。P

产品快报

■本刊记者 Lee

升技VI7主板上市

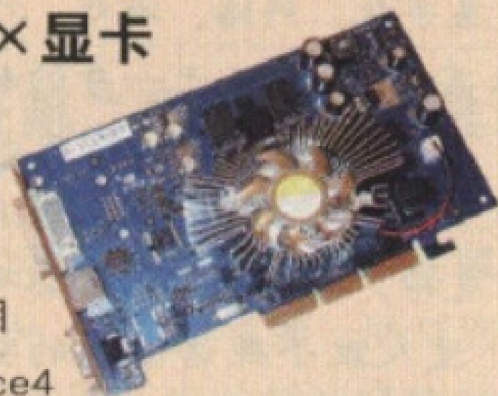
升技采用VIA最新PT800/VT8237芯片组的VI7主板日前上市。该主板支持Intel Pentium 4 Socket 478处理器（800/533/400MHz FSB），且支持RAID 0/1功能；提供5.1声道音效装置以及SPDIF输出功能，以加强音效表现；配备完整的AGP 8×、USB 2.0，方便连接各种外部设备；价格适中，适合预算有限但又需要RAID功能的用户。**市场参考价：750元。**

精英推出普及主板848P-A



Intel于8月初发布了848P芯片组的推出规划，精英随后迅速推出848P-A主板。它支持Intel全系列P4处理器（800/533/400MHz FSB），并支持HT超线程工作模式。两个内存条插槽支持单通道DDR400/333/266规范，最大容量2G。其扩展槽为5条PCI，1条AGP 8×和1个CNR。南桥芯片采用最新的ICH5，支持两个UDMA 66/100接口和两个S-ATA硬盘接口，提供8个USB 2.0接口。该主板定位于PF1和845PE-A800之间，即将接替845PE主板的市场位置。

讯捷推出MX440-8×显卡



北京讯捷公司近日推出"豪华版"MX440-8×显卡。这款最新的斯巴达克英雄系列显卡选用目前最受市场欢迎的GeForce4 MX440-8×（NV18芯片）显示核心。核心频率275MHz，处理速度为每秒340万个三角形。拥有增强型nView、内建的视频处理引擎、光速内存架构II、Accuview AA防锯齿功能等先进技术，提供强劲的3D动力。在享受AGP 8×接口超高传输速率的同时，用户还可感觉到VGA、DVI、S端子接口齐全带来的方便。

QDI正式发布K7S746FX主板

QDI于近期正式发布了AMD平台新品K7S746FX主板。据了解，该主板采用SiS746FX北桥芯片，支持333MHz前端总线、DDR400内存规范和AGP 8×接口；搭配SiS963L南桥，支持6个USB 2.0、2个ATA133/100/66 IDE接口，5.1声道音效，10/100Mb LAN；搭配SiS963南桥，支持2个IEEE 1394接口。该主板为ATX板型，板载1个AGP槽，5个PCI槽，2个DIMM槽；为满足用户对Serial ATA硬盘的期望，还通过180芯片来增加对Serial ATA规格的可选。

Acer双用平板电脑——TravelMate 250PE上市

Acer近日向用户推出低价位、全内置并结合了平板电脑功能优势的TravelMate 250PE。这是继推出双用平板电脑TravelMate C100系列及全球首部迅驰双用平板电脑TravelMate C110系列后，Acer推出的又一款平板电脑产品。其主要特点是配备了Acer的"平板电脑输入面板支架"（TIPS）和支持手写输入的14.1"XGA液晶屏幕。通过TIPS支架，用户可把14.1"XGA液晶屏幕调整到适合书写的角度。

爱国者MP3系列随身听F008（潜水艇）上市

近日，华旗资讯推出了新型MP3随身听F008，因其外形而取名为"潜水艇"。F008支持7种不同的采样率，可方便消费者根据自己的需要录音，最大限度地利用有限的存储空间。同时，它还支持单键录音模式，操作也很简单；全兼容MP3/WMA等音乐格式，且支持多级目录下的歌曲播放，具备复读功能。其机身采用超细密金刚玻璃，硬度很高，不必担心外表磨损。目前有蓝、红、银等几种色彩的外壳供消费者选择。**市场参考价：128MB（1099元），256MB（1699元）。**

名人推出"牛津510高保真全真人变速发音王"

日前，广东中山名人电脑科技有限公司召开新闻发布会，展示了其最近推出的新产品"牛津510高保真全真人变速发音王"。据称，这款新机不仅解决了电子词典的两大根本问题：词典的可靠性和发音的准确性，而且还具备以下两项功能：1.用户可根据自己的学习能力，自由调整英语读音的速度，更仔细地听清楚每个音节的正确发音；2.内置立体声数字调频收音机功能，可接收各个地方的校园广播台。牛津大学出版社词典专家Ann Lawson博士

金山毒霸病毒预告

10月3日：脚本病毒（Happytime）会发作。该病毒主要破坏html、htm、htt、vbs和asp文件的内容（被修改成病毒代码）；大量散发病毒邮件，本地的联系人地址越多，收件箱中信件越多，散发邮件数量也越多；逐次删除C:\下可执行文件。如果日期和月份数字之和是13，病毒会删除从C盘找到的第一个exe或dll文件，并修改注册表。危害程度：高。

10月11日下午4点：蠕虫病毒（WScript.KakWorm）会发作，主要使用含有大使签名的信息，通过Microsoft Outlook Express或Internet Explorer新闻组传播。利用Microsoft Outlook Express里的一个安全漏洞在系统创建一个病毒文件，只要使用者阅读该信息，病毒就会被安置在系统里，并且导致Windows操作系统自动关闭。危害程度：中。

10月份随机：蠕虫病毒蓝色代码（Worm.CodeBlue）会发作。该病毒感染Windows NT和Windows 2000系统服务器。由于其利用微软inetinfo.exe程序的漏洞进行攻击，并植入名为SvcHost.EXE的黑客程序，该蠕虫病毒将在服务器内存中不断地生成新的线程，最终导致系统运行缓慢，甚至瘫痪。如果操作系统是Windows 2000，会将该系统的IIS服务停止运行，导致无法对外提供Web服务，服务器彻底瘫痪。危害程度：中。

10月13日：蠕虫病毒（W32.Klez）会发作。从7月开始每个月的13号，在本地和网络驱动器中自我复制进行传播。利用微软Outlook和Outlook Express的漏洞进行攻击；可以修改文件，制造零字节文件，导致扫描仪路径和网络驱动器失效。危害程度：中。

10月8、14日：蠕虫病毒（VBS.Valentin@mm）会发作。该病毒会通过微软Outlook传播，会修改文本文件，使用VBScript.Encode功能把病毒传播到HTML文件里。执行之前在Windows的系统文件夹里创建Main.html文件，并且把该文件传送给Outlook地址册里所有的收件人，邮件主题是：左边的空白。该病毒编码包含HTML形态。危害程度：中。



环球

日本： 能支持笔记本电脑10个小时甚至更长时间无需其他电源的燃料电池，正在吸引计算机爱好者的目光。东芝和NEC两公司已研制出由燃料电池供电的笔记本电脑原型，它们计划明年开始销售设计完整的带有燃料电池的笔记本PC。另外，索尼、日立以及三星等公司，也在研制微型燃料电池。

全球： 英国电信已经与雅虎达成合作协议，双方将在未来6个月内共同斥资1000万英镑，合力推出全新宽带服务。目前全球最大的互联网服务提供商是美国在线—时代华纳公司(AOL)。此次英国电信与雅虎的合作，表明了双方共同对抗AOL的决心，无疑会对美国在线—时代华纳公司带来更大的竞争压力。

美国： 美国国家广播公司（NBC）于9月2日终于赢得了与维旺迪环球公司马拉松式的娱乐业务并购谈判，两家公司同意合并其娱乐部门组建一家新的娱乐业巨头，这笔交易的价值已超过400亿美元。通用电气（GE）下属的NBC与维旺迪环球公司达成的协议，将使NBC拥有更多的电影制片公司、有线电视频道以及主题公园，这意味着这家全美头号广播电视网络公司将与诸如迪斯尼和Viacom等全球娱乐巨头比肩。新公司将被称为NBC—环球公司，它将包括维旺迪的环球电影公司、有线电视网络USA、NBC原有的广播电视网络、有线频道CNBC及Bravo等。

和亚太区经理、词典专家刘勇强先生专程来华出席了新闻发布会。

优派推出中文无线智慧显示器



优派（ViewSonic）继今年1月推出全球第一台英文版智慧显示器ViewSonic airpanel V150p/V110p之后，9月2日，再次发布了全球第一台全中文无线智慧显示器ViewSonic airpanel V150p/V110p。这两款产品分别为15″及10″规格，采用全中文的Microsoft Windows CE.NET操作系统；内建中文手写识别系统；透过数字无线传输，与安装Windows XP Professional操作系统的个人电脑主机相连，可在室内50米范围内随时读取计算机中的音乐、照片。此外，该显示器搭配NEVO控制模块，可轻松遥控电视、电灯、音响等家电设备。该产品充分体现了以显示器为中心的PC概念。

微星科技推出无线接入点AP11B

微星科技近日推出了基于802.11b协议的产品无线接入点——AP11B。这是一款小巧的标准功率AP，尺寸为124.5mm×88.5mm×24.5mm，不含托架时重量只有133g，和普通手机的重量相当。该设备针对覆盖家庭和小型办公区域而设计，基于IEEE 802.11b标准，最大11Mbps的理论传输率，拥有良好的性价比，可应用于家庭、办公室、会议厅等场所，提供快速无线联网。**市场参考价：750元。**



汉王进军数位板市场

汉王科技公司近日宣布，与智能图形数位板系统的全球领先厂商WACOM公司正式达成代理合作协议，汉王科技将成为WACOM公司的全国一级代理商，负责销售其“非凡”、“影拓”、“新帝”三大主要系列多达十余种的数位板产品。据悉，WACOM公司与汉王合作，主要是看重汉王科技健全和稳定的渠道体系；汉王与WACOM公司携手，可能出于公司持续发展的战略考虑，提高其在绘图绘画领域手写输入的实力。

宽带共享器节省网络资源

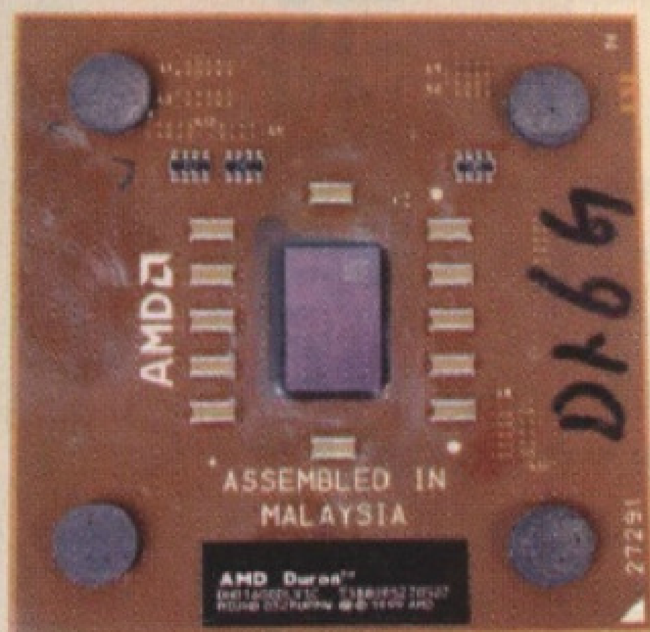
当前，“宽带接入”被认为是最节省资费的一种网络连接方式。在网络接入后，如何较为合理地实现资源共享，成为网络产品市场的又一焦点。业内人士分析，宽带共享器将成为刺激宽带接入产品市场的又一新兴产品。据新近推出“金浪KN—S—1053宽带共享器”的顺飞宇公司产品部经理介绍，目前宽带共享器支持以太网、ADSL和Cable Modem的宽带接入方式，具有安全性。由于是纯硬件设备，性能十分稳定、可靠，基本不需维护；傻瓜式的操作，安全可靠的性能，仅相当于一台光驱的售价，完全可以淘汰代理服务器，成为宽带用户首选。



半月聚焦

广东电信筹建网吧联盟： 近日，广东电信在全省22个地市展开了一场名为“星空特攻争霸战”的大型宽带推广活动。名义上，此次游戏比赛的主要目的是为了吸引更多用户加入电信宽带接入的阵营。但据记者了解，热闹的活动场面背后，一个由电信精心策划的“网吧联盟”也即将浮出水面。“其实对于切入网吧市场，广东电信早已做好了准备。省内经营权方面更是早已向省文化厅方面提出了申请，网吧联盟只是我们的起步，下半年还将会有更多的动作出台。”一位广东电信的内部人士这样告诉记者。而事实上，随着电信的加入，一场广东省的网吧经营大战也即将上演。

UT斯达康公司获得中国电信8000万美元大单： UT斯达康公司9月3日宣布，其已经与中国电信公司签署了一项价值约为8000万美元的合同，旨在进一步拓展UT斯达康个人接入系统（iPAS）设备在中国江苏省的部署范围。拓展完成之后，UT斯达康iPAS网络的容量将超过300万条线路。这一合同还包括在这一地区出售大约50万部手机。



厂商： AMD
上市： 2003年8月底
售价： 360元（1.6GHz）
附件： 无
推荐： 初级玩家、升级电脑的用户
咨询电话： 010-68945278

炫目度：
口水度：
性价比：


晶合实验室 魔之左手

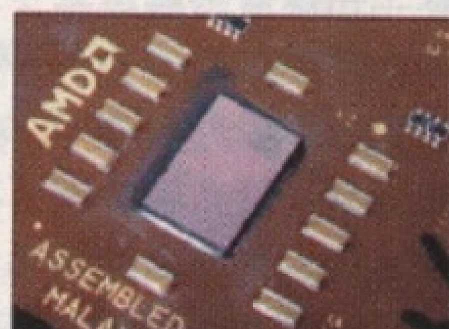
再续经典——AMD新Duron

Duron是AMD为低端用户提供的性价比非常突出的CPU，曾是DIY玩家最为推崇的产品。遗憾的是，在经历了两代内核（Spitfire及Morgan），主频由550MHz提升至1.2GHz后，Duron因为利润过低和强大对手的出现而被AMD放弃。中低端市场上，AMD改用低频Athlon XP对抗频率很高的赛扬4。

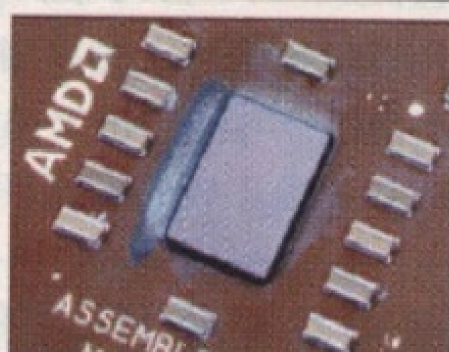
由于Athlon XP的成本较高，且AMD的0.13μm工艺逐渐成熟，成本可大幅降低，因此AMD又一次推出了久违的Duron。新Duron基于Applebred核心，初期有1.4、1.6和1.8GHz的产品，与前代产品一样集成128kB的一级缓存和仅64kB的二级缓存；不过它采用了Athlon XP的部分技术，支持后者的aSSE指令集、动态分支预取和感温二极管等技术，采用0.13μm工艺制造，OPGA封装，核心电压1.50V，功率为57.0W。

新Duron的外观与Thoroughbred核心的Athlon XP完全一样，只是更改了标示。我们手里这款从市场中直接购买的Duron 1.6GHz由马来西亚封装，封装日期为2003年第29周。虽然其表面上的金桥有切断的痕迹，不过实际测试时我们发现它未锁倍频，将电压稍稍调高到1.6V，就能相当稳定地运行在1.8GHz。

我们在测试中用Athlon XP 1700+（主频1.46GHz）和Celeron 1.7GHz作为比较对象，它们的价格与Duron 1.6GHz较为接近。新Duron登场后，AMD已决定停产低端的Athlon XP 1700+和1800+，通过测试就可看到新Duron是否有代替这两款产品的能力。









新Duron与Athlon XP对比，上方为新Duron。

根据产品定位，我们并没有选择最新的芯片组平台。AMD处理器的测试平台为：KT400芯片组主板+DDR400 256MB×2，赛扬测试平台采用845PE芯片组主板+DDR333 256MB×2（赛扬4配865PE主板+双通道DDR400不符合低端系统成本要求），显卡都采用ATI RADEON 9700 Pro，操作系统为英文Windows XP+SP1，主板分别安装VIA 4 in 1驱动4.49P2版、VIA IDE驱动3.20和Intel芯片组驱动5.00.1012。

测试项目/产品			Athlon-XP 1700+	Duron 1.6GHz	Celeron 1.7GHz
实际频率（MHz）			1472.94	1600.67	1708.44
Sisoft Sandra Pro MAX3	CPU BenchMark (MIPS)	Dhrystone ALU	5480	5997	4579
		Whetstone FPU（iSSE2）*	2192	2391	959 (2246)
	CPU Multi-Media Mark	Integer aEMMX/aSSE（iSSE2）	7867	8563	6788
		Floating-Point aEMMX/aSSE（iSSE2）	8654	9424	8624
SYSMark2002	Total		166	154	158
	Office	得分	142	137	126
	Internet	得分	195	173	198
Super π 1.1		104万位运算时间（秒）	76	67	141
XMPEG 5.01+DivX5.05		视频压缩（秒）	117	156	212
Lame 3.94		MP3压缩（秒）	39	40	53
3DMark 2001 SE		Default (1024X768/32bit)	11249	10892	8817
Quake Ⅲ v1.32 DM6（fps）		Fastest 640X480	232.3	236.4	190.5
		High Quality 1024X768	200.6	203	148.8

*由于Intel和AMD采用不同的扩展指令集，因此相关测试项目中名称略有差别。



工程师点评

作为售价360元左右的低端CPU，Duron 1.6GHz在很多方面的性能非常接近低频Athlon的水准，浮点运算方面甚至可达到同频Athlon XP的水平，且工作中发热量明显小于Morgan核心的老款Duron。加上初期未锁倍频和优秀的超频性能，相信"重出江湖"的Duron将很快成为低端DIY市场的新宠。



厂商： 优派（ViewSonic）
上市： 2003年8月底
售价： 1849元
附件： 15种语言说明书、驱动光盘、保修卡、TCO'03认证书、客户服务贴纸
推荐： 图形设计及高端用户
咨询电话： 800-820-3870

炫目度：
口水度：
性价比：



新标准 新高峰——ViewSonic P75f+显示器



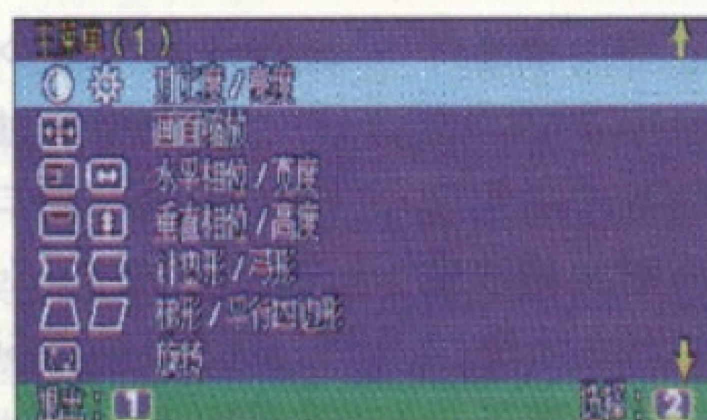
作为显示器的著名品牌，优派的CRT产品线共有3个系列：E（Education/Entertainment）、G（Graphics）、P（Professional），从中我们可看出各自的产品定位：E系列适合SOHO一族、学生、网民、一般游戏用户；G系列适合办公、普通图形用户；P系列适合专业的图形设计用户，特别推荐CAD/CAM用户。

这次我们收到的是优派最新的高端17"产品——P75f+。大家可能有些奇怪：这款P75f+不是推出很长时间了吗？的确，虽然优派没有改变它的型号标称，但它却是符合全新标准的新产品。与老产品的区别是，新P75f+的显像管最大亮度由过去的300nits提高到500nits，并通过了最新的TCO'03及CCC认证。前者是以严格著称的著名安规认证TCO系列的最新版本，除了检验项目更加苛刻，还增设了人体工学和表面反射系数两项指标；后者则是我国在今年8月1号开始执行的"中国强制认证"，主要涉及关乎安全、环保和健康等方面的产品，这个标准符合国际规范，但要求较低，对于像P75f+这样的高端产品意义并不大。



通过了最新的TCO'03及CCC认证。

新P75f+仍然采用三菱钻石珑M²纯平显像管，带宽为205MHz，分辨率可达1920×1440@60Hz，在推荐分辨率1280×1024下也可达到85Hz刷新率。其外观和过去的P75f+一样，纯白色外壳，体积比较小巧，加上流畅的外形设计，使人感觉明显小于普通的17"显示器。控制键平铺在显示器面板上，这是优派的一贯设计风格，OSD的菜单的控制需要4个键完成，1键和2键分别起退出和确定的作用，菜单的操控还算方便，但标识不够明确，上手需要一点时间。比较遗憾的是，OSD中所有调节项目都没有百分比显示，这会给调节工作带来一定麻烦。


OSD菜单

我们除用Displaymate和Nokia Monitor test进行测试外，还通过使用AutoCAD、DVD播放和游戏试玩来考察其实际表现。测试软件中的结果较理想：几乎观察不到呼吸效应；竖纹测试中有轻微的摩尔纹，但通过OSD调节几乎可完全消除；默认状态下水平收敛不是很好，通过OSD调节也同样可消除；中心区域文本表现不错，除左上角外，其余边角文字聚焦不够锐利，无法通过调节改善，尽管平时使用时很不明显，但在AutoCAD软件中感觉会比较突出。当然，我们所说的"突出"仅是与极高端的显示器（比如三菱自有品牌的Pro 750SB）的比较结论。总的来说，作为优派的高端产品，P75f+在色彩表现力方面的品质非常好，但边角处的文字聚焦不是特别理想。

ULTRABRITE 5x:VIDEO/MOVIE/DVD

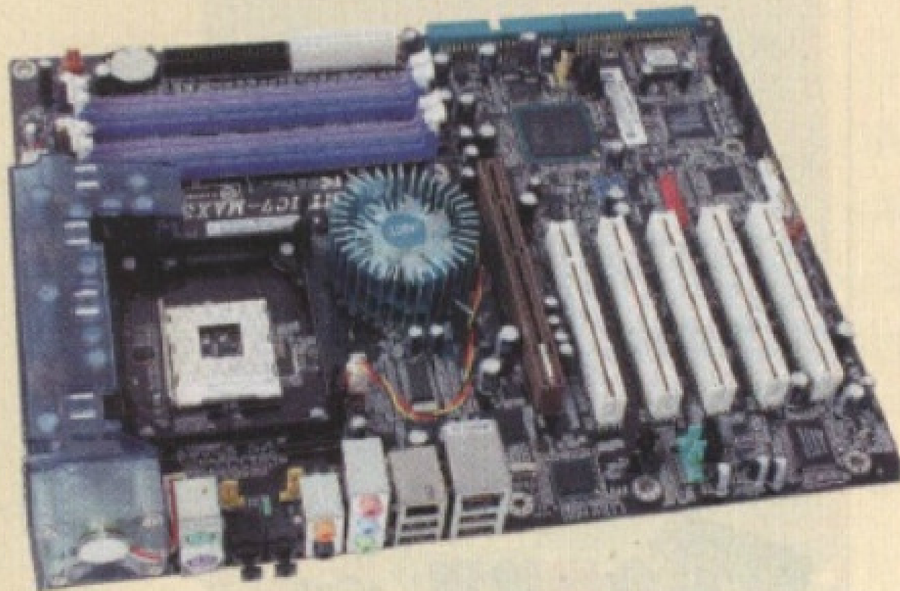
新增5×高亮模式。

新P75f+增加了一级亮度模式，即5×模式，该模式可达到500nits的亮度，适合观看DVD等视频时使用；原有的文本模式和3×模式仍然保留，其中3×亮度适用于看图片和玩游戏。我们实际观看后认为，对于多数DVD影片来说，5×的亮度略有些高。



工程师点评

令我们印象深刻的是，P75f+的OSD调节名副其实，即使出厂状态下的效果不理想，绝大多数情况下也可通过调试得到满意的效果。由于它属于优派17"显示器中的高端产品，所以我们的要求也格外严格，显然从这个角度看，它并不是最出色的产品，但如果你并非特别苛刻的图形设计人员，那么它对你来说已足够好了。



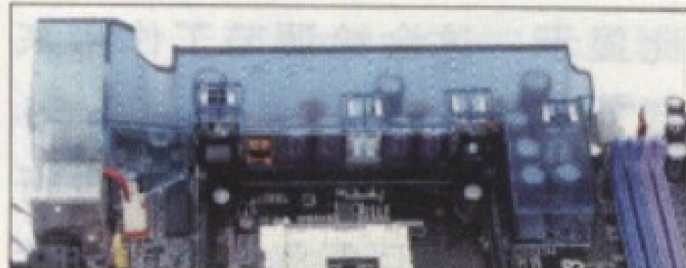
厂商： 升技电脑（ABIT）
上市： 2003年9月
售价： 1999元
附件： 英文说明书及多语言安装指南，Secure IDE卡及其密匙、连接线等
推荐： 发烧级玩家、DIY工作站的专业用户
咨询电话： 010-65179100

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

安全稳定全面——升技IC7 MAX3主板

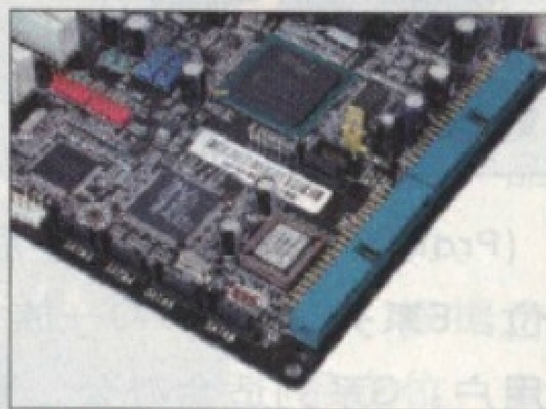
“MAX系列”主板向来是升技的旗舰产品，在MAX及MAX 2产品中，升技将完善的功能作为主要努力方向，而在新型芯片组提供了相对全面的功能之后，MAX主板的优势相对减弱了，那么这一系列将如何发展呢？IC7 MAX3给了我们答案。



图中可见供电电路中的芯片散热片。

与MAX系列的前作相反，IC7 MAX3放弃了主流的桌面芯片组（目前是i865系列），而采用了定位于一般工作站的i875P芯片组，提供了5个PCI插槽、1个AGP Pro 8×接口及4个DIMM插槽。在供电部分升技仍然采用了4相供电，并在这里采用了升技独特的OTES（Outside Thermal Exhaust，表面热排气装置）散热系统，它将供电电路整个罩住，使用一个风扇将热空气排出，这样即使在较为狭窄的空间安装密集的高规格稳压元件，也可以保证不会产生过热问题。事实上即使在这种情况下，长时间运行后其供电部分仍然有一定的温度，而没有采用OTES的情况下，升技提供的资料中称，其电路中的芯片表面温度会达到100℃。为保证稳定性，IC7 MAX3在北桥芯片上也安装了较大的散热风扇。

在主板尺寸与其前作IC7基本一致的情况下，MAX3增加了大量第三方芯片及接口，除ICH5-R南桥提供的2个SATA接口（支持SATA RAID 0）外，它还通过板载Silicon Image芯片提供了4个支持RAID 1/0+1的SATA接口。因为主板尺寸原因，2个IDE接口也不得不卧置于主板边缘。



4个SATA和2个IDE接口都置于主板边缘。

IC7 MAX3采用德州仪器（TI）的IEEE 1394芯片和Intel千兆网卡芯片；音频Codec芯片是ALC650，主板背面提供了6.1声道音频及SPDIF I/O接口。升技还为该产品搭配了Secure IDE Technology安全IDE技术，它用一个加密卡连接IDE数据线，用卡上的Enova X-Wall芯片对硬盘加密，用户需要用主板附带的专用密匙解锁。



加密卡及密匙等附件

很明显，由于IC7 MAX3的定位，侧重点在稳定性和安全性方面，因此超频功能并不特别突出，BIOS的SoftMenu中可设置外频和CPU/AGP/PCI分频，但没有提供电压调节；BIOS中还提供了升技的Game Accelerator（游戏加速）功能。

测试平台采用P4 3.2GHz（800MHz FSB），Kingmax DDR400 256MB×2，ATI RADEON 9700 Pro显卡，WD 1200JB硬盘；操作系统为英文Windows XP专业版+SP1，安装Intel芯片组驱动5.00.1012，ATI公版催化剂驱动3.6，Game Accelerator设置为AUTO。

测试成绩表：

测试软件和项目		ABIT IC7 MAX3
Sisoft Sandra Pro MAX3	RAM Int Buffered iSSE2带宽（MB/s）	4871
	RAM Float Buffered iSSE2带宽（MB/s）	4926
SYSMark 2002得分		345
Winbench99 2.0	商业磁盘性能	10800
	高端磁盘性能	37400
3DMark2001 Pro SE得分	Default（1024X768/32bit）	17215
Quake III v1.32 DM6 fps	Fastest 640X480	481.7
	High Quality 1024X768	389.6
XMPEG 5.0 Alpha2+DivX 5.05	视频压缩时间（秒）	96



工程师点评

在集成全面的功能和提供强大性能的同时，IC7 MAX3同时也具备相当不错的稳定性；不过因为价格偏高，因此相对其前代产品来说，消费层面要小得多。

性价比新秀——爱普生STYLUS C63喷墨打印机



厂商： 爱普生（中国）
上市： 2003年9月
售价： 720元
附件： 电源线、驱动光盘，其余不详
推荐： 多功能经济型家庭用户
咨询电话： 800-810-9977

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

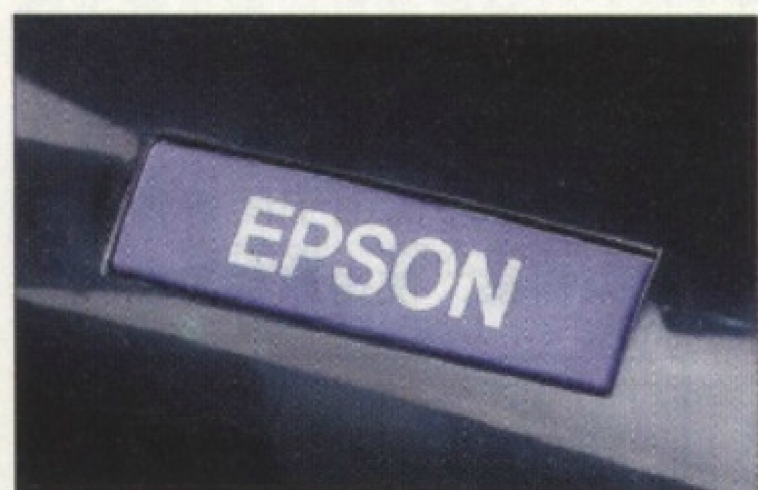


图1

爱普生于2003年9月中旬发布了一款应用众多新技术的彩色喷墨打印机STYLUS C63，它采用爱普生新型墨水/墨盒技术，文本打印质量/速度有明显提升，即便在普通复印纸上也可获得不错的打印效果。值得一提的是，C63的打印成本控制得非常低，是家庭用户的理想选择。

C63采用亮褐色和乳白色搭配的外壳，工作状态下尺寸为450mm（宽）×437mm（深）×308mm（高），重3.9kg，属家庭时尚便携型产品。它采用CMYK四色分体智能式墨盒，优化打印精度可达5760dpi，墨滴大小4微微升，其中黑色打印头配备90个喷嘴、彩色各87个喷嘴。C63墨盒配备为T0461（黑）/T0472（青）/T0473（品红）/T0474（黄），黑色墨盒售价83元，彩色墨盒50元/个。每套墨盒可打印400页标准黑白打印样张（爱普生的计算标准为5%覆盖率）330页彩色样张。换算一下墨盒成本，黑白打印每张0.21元、彩色为0.6元，比市面上主流喷墨打印机要低得多。独立墨盒设计可让用户完全自主地搭配墨盒。



图2

C63墨盒采用电控阀门设计，通过电流精确控制墨水流量，能更有效地利用墨盒内的墨水。在外观上它们和普通墨盒也有所不同，最特别的是它在打印头接口附近还有3个圆形小洞（图3、4），爱普生解释说这并不是灌墨用的（爱普生也不支持用户自行灌墨）。墨盒内部也不再使用以往的海绵底，而是通过一根特殊的小管子确保墨水较少时也可使用，以达到更高的墨水利用率。



图3

C63采用加宽微压打印头，每次打印动作涵盖的行数更多，面积更大，有效地提高了打印效率；它的送纸器经过精心改进，使纸张输入输出更快速流畅，有效避免卡纸现象。C63标称每分钟能输出17页黑白文档或9页彩色文档，这是相当惊人的指标，不过还有待在测试中验证。

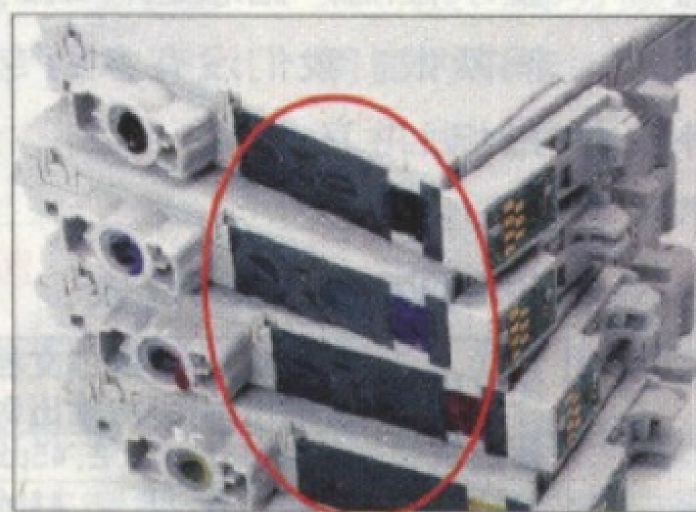


图4

C63采用新型"恒彩防水耐光墨"（DURABrite ink），其主要优点是能有效防止渗墨、氧化和水渍侵袭，在普通纸上也可打印出清晰、锐利的文字图像。恒彩防水耐光墨和"世纪虹彩"墨水同属一大类，与我们通常接触到的喷墨墨水有本质的不同。我们知道，印刷制版时使用的是油性墨水，遇水不易扩散，而打印机则有所不同，由于喷嘴的直径比发丝还细，为保证不堵塞喷嘴只能使用水性墨水。水性墨水又分染料墨（Dye ink）和颜料墨（Pigment ink）两大类，市面上常见的喷墨墨水多为染料墨。

染料墨的最大优点是色彩表现力非常好，不过它对打印介质比较挑剔，需要专门的打印介质才能获得理想效果。另外，染料墨较易褪色，光照和空气氧化都能轻易让其褪掉原有色彩。颜料墨是针对染料墨的缺点开发出来的，爱普生首次推出颜料墨是在2001年，当时应用在大幅面彩色喷墨打印机上的6色颜料墨的确令人耳目一新。现在，恒彩防水耐光墨伴随着C63推出，意味着爱普

生的颜料墨技术已非常成熟，已开始在面向广大个人用户的主流机型中应用。

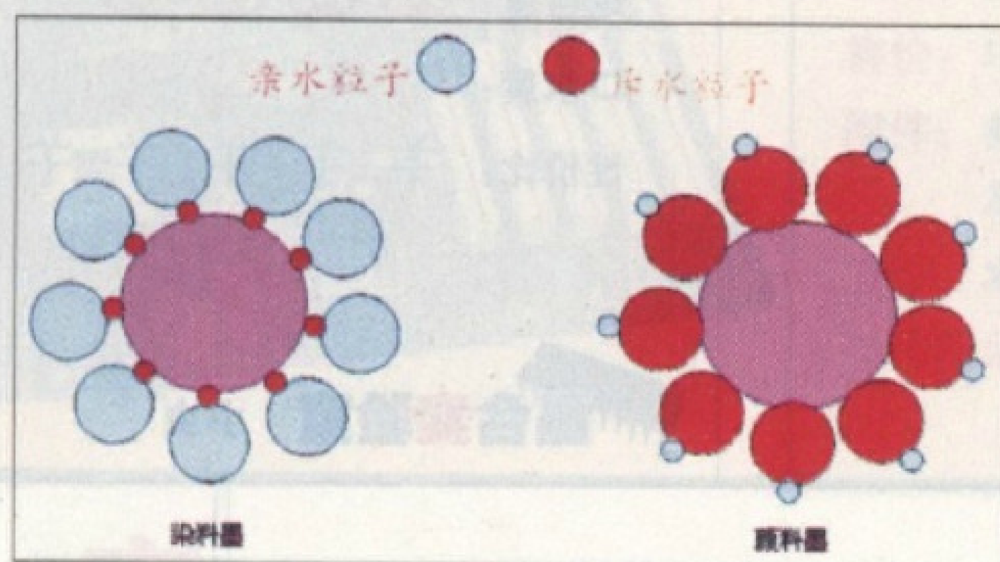


图5

普通复印纸由纵横交错的纸纤维构成，纤维中间由胶性物质填充。染料墨水中亲水因子所占的比重很大，颜料墨则正相反，替代染料墨亲水因子的是大量的斥水因子（图5）。由于亲水因子的作用，染料墨很容易顺着纸纤维渗透进去从而产生晕染，影响打印效果；而颜料墨水不会沿着纸纤维向深层渗透，而是规规矩矩地附着在纸的表面。普通染料墨打印品沾水之后，文字/图像会变得模糊不清，极大地影响了打印效果，而C63的打印品即使长时间在水中浸泡，效果也不会出现太大变化。此外，由于墨水能吸附在纸张纤维表面而不渗透扩散，C63的双面打印效果也比普通喷墨打印机出色。

通常环境下，打印品褪色的主要原因来自两方面：光照（尤其是紫外线）和空气氧化（臭氧、二氧化硫等），一般染料墨打印品保存数月即会产生明显褪色现象。爱普生的颜料墨中含有稳定性极强的固体颗粒和树脂类物质，当颜料附着在介质上时这些物质会包在外层，确保颜料不发生氧化和光化学反应。由于这一特性，恒彩防水耐光墨的附着力很强，即使在刚完成的打印品上用荧光笔用力涂抹，也不会出现墨迹脱落。另外，它的打印品在常规环境下标称防褪色时间长达60～70年，这是普通染料墨很难做到的。



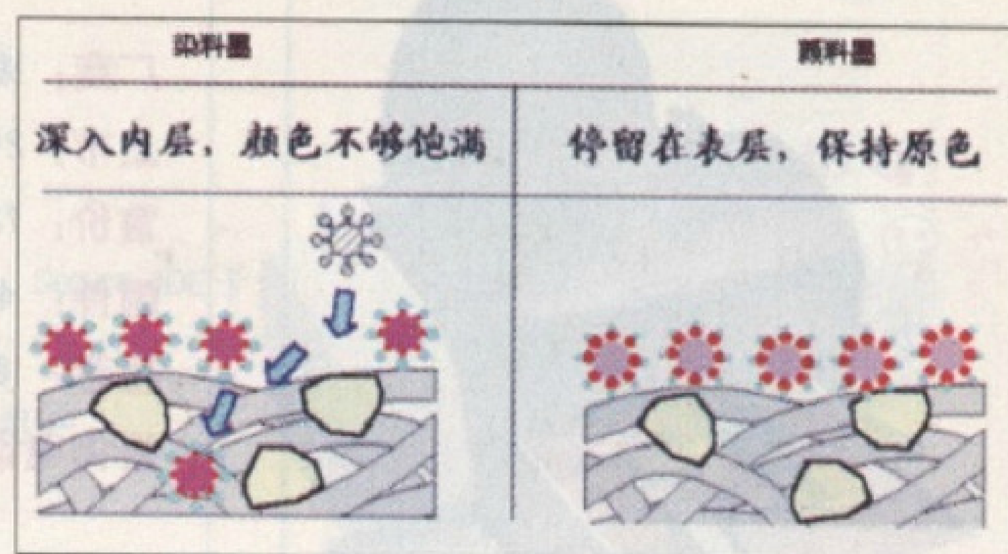


图6

不过，和染料墨相比，一般的颜料墨在色彩表现力方面有所欠缺，爱普生在恒彩防水耐光墨上对颜料墨技术作了改进，使它的打印效果不输于普通染料墨。由于颜料墨不会向介质内部渗透，颜料聚集在介质表面，色彩表现效果更好（图6）。另外，由于同等体积的颜料墨喷到介质表面产生的墨点小于染料墨，使得颜料墨拥有更优秀的细节表现能力。

实际测试中，C63在喷墨纸上有相当不错的打印效果，在普通模式下字迹有轻微发虚和毛刺现象，但在精细模式下有大幅度改善。双面打印中纸张没有出现吃墨变形现象，打印样张在水中浸泡对字迹的影响不大。相片打印方面，C63支持最大150mm×100mm无边距打印，不过它在爱普生经济型/高光相片纸上的打印效果均不很理想。爱普生建议用户使用新型专用"GPT恒彩专用相片纸"打印，以发挥其颜料墨水性能，据悉这种纸的售价和爱普生高光相片纸相当。由于时间紧张，我们没有拿到专用相片纸，这里只给出相应的打印速度指标。

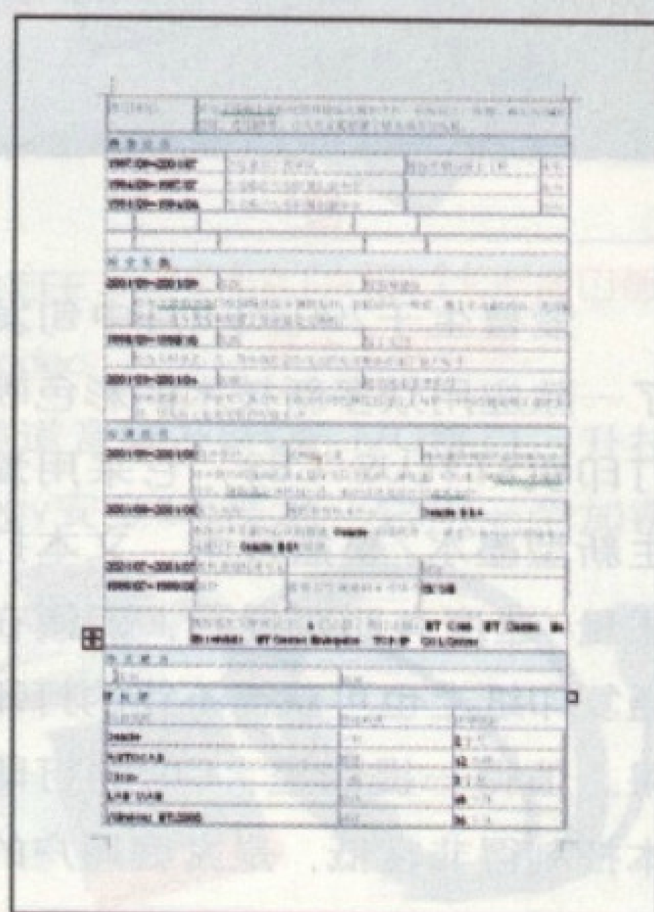


图7

C63打印速度测试表：

测试项目	黑白文档首页输出时间	黑白文档平均输出时间	彩色文档首页输出时间	彩色文档平均输出时间	1200dpi相片	720dpi样张	300dpi相片
普通模式	29.6秒	2.45ppm	77.0秒	1.05ppm	662秒	629秒	661秒
精细模式	46.0秒	1.44ppm	107.0秒	0.65ppm			

注：所有打印均采用A4幅面，时间越短越好、速度（ppm，页/分）越快越好；由于测试环境和采用的样张（我们采用的文本打印样张见图7）不同，得出的数值和厂商标称值不具备可比性。

工程师点评

通过改进墨水和墨盒技术，C63改变了喷墨打印机文本打印和普通纸打印效果不佳的状况，这对爱普生打印机用户来说是一个好消息。此外，低廉的打印成本和出色的防褪色/水渍技术更可让家庭用户在节约成本的同时，享受新技术带来的便利，四色分体智能式墨盒设计则体现了厂商对用户的体贴。



厂商：DATUM/昂达（总代理）
上市：2003年9月
售价：1099元（128MB）
附件：用户手册、驱动光盘、挂绳、USB数据线
推荐：注重性价比的MP3爱好者
咨询电话：010-62105381

炫目度：👁👁👁👁
口水度：😋😋😋◐
性价比：羊 羊 羊 羊

晶合实验室 别理我

多才多艺的DATUM MH-228 MP3播放器

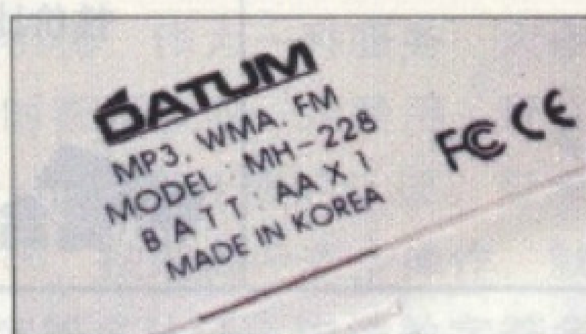
不少希望选购数码随身听的朋友往往会陷入这样的尴尬选择：便宜的国产品牌不敢买，高端的日韩产品价格又过高。质量、功能、品牌想兼得，确实有一定困难，那么不妨看看这款具有FM收音功能的DATUM MH-228 MP3播放器。



良好的中文支持

DATUM是著名MP3厂商JNC的第二品牌，这款MH-228由其总代理昂达送测。产品的外观落落大方，机身并没有采用中高端流行的金属材料，塑料外壳看上去稍显低档，但材料和制作工艺相当不错，拥有足够的硬度，不像廉价产品那样会捏出"嘎嘎"的响声。

机身正面有一个长条形的带蓝色背光的液晶屏，可调整显示字符的对比度，背光的显示时间也能在1～60秒或"总是打开"之间选择。机身侧面有5个播放控制键、Hold键、耳机插孔、USB接口和挂绳孔，简洁而大方。也许是由于它用一节5号电池供电，显得比较重。

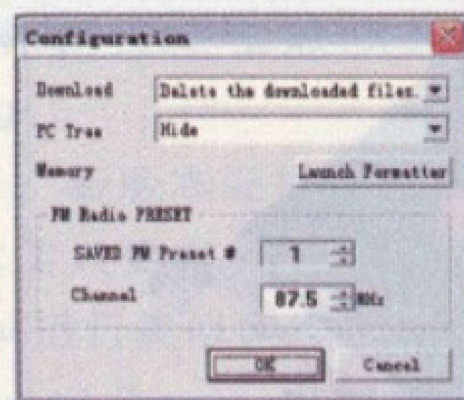


真身，韩国造。

较少的按键设计使得MH-228的每个按键都兼具好几种功能，上手显得不是那么容易，使用前需要仔细查阅用户手册。MH-228支持MP3、WMA格式音频文件格式，128MB的容量完全能满足2小时（128kbps采样）的回放，它还可作为闪存盘使用，且在Windows Me/2000/XP及Mac OS X下都不需安装驱动程序，只要将USB连接线随身携带，就能方便地上传/下载歌曲及其他文件。

MH-228音质相当不错，附赠的耳机给了我们不小的惊喜，尽管不是我们常见的"森海塞尔"之类的名牌，但音质不俗，出色的低频效果在聆听强调烘托氛围的流行乐时，表现得淋漓尽致，中高频也达到较高水准，这在千元价位的产品中还比较少见。美中不足的是它的耳机线较短，如果将播放器放入背包内使用，就显得有些拮据，看来只能放在上衣口袋里了。MH-228支持5种均衡模式：降半音、流行、摇滚、爵士乐和古典，其中的"降半音"比较特别，给人一种雾蒙蒙、软绵绵的听感，也许是用于入睡前催眠的：）。

MH-228不仅支持常见设置，还能支持定时关机（睡眠定时器）和多种语言（中、英、韩、日）菜单，循环模式包括单曲、全部、随机3种。它支持FM立体声收音，能存储20个预置频道，使用起来非常方便，不过收音效果一般，部分频道还有较明显的杂音，这跟较短的耳机线（通常这种迷你收音机都是用耳机线作天线）应该有些关系。



通过软件方便地预设频道。

Digital Audio Manager是MH-228附带的管理器软件，除一般操作外，还能用于储存和调整FM频道，可直接填写你熟悉的当地电台的频率数值，比用播放器搜索快得多。和大多数中高档MP3播放器一样，MH-228支持固件（Firmware）升级，不过目前还没有新版本可供操作。值得一提的是，MH-228相当省电，说明书中标称值为30小时（音量25），我们将音量调整到25（最大为40），依然能坚持约21小时（采用普通南孚5号电池），这在同类产品中是不多见的。



工程师点评

作为JNC的第二品牌，DATUM MH-228性价比较突出，电池寿命表现非常好，功能也较全面，外观设计尚有提高余地。比较遗憾的是它不具备录音功能，尽管同类MP3产品的录音功能往往很简陋（效果很一般），但聊胜于无，有些场合还是可以派上用场的，希望它的下一代产品能有所改进。



厂商： 罗技电子（Logitech）
上市： 2003年9月中下旬
售价： 新品价格待定
附件： 注册单、说明书、彩壳
推荐： 时尚一族、联网游戏、语音聊天爱好者
咨询电话： 021-64711188

炫目度：
口水度：
性价比： 未知

晶合实验室 别理我

换个色彩，换个心情——罗技炫彩耳机

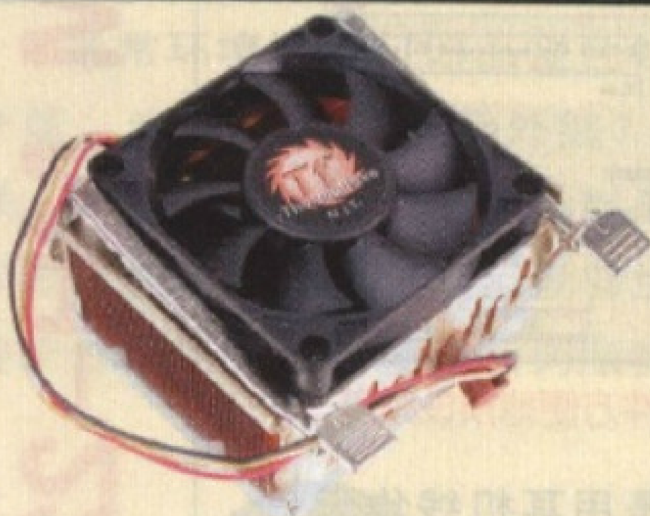
任何产品如果缺乏特色归于平庸，那么就很难"出彩"，罗技的两款新耳机恰恰突出了各自的特点，让人爱不释手。Internet Chat Headset（炫彩耳机麦克风，题头图中左边的一款）是一款可更换外壳的产品，除本身搭配的黑壳外，还有蓝、橘黄、枣红3种彩壳可供更换，磨砂表面看上去颇为雅致。彩色外壳既可成对使用，也可以左右耳搭配不同色彩，活泼而俏皮，很合时尚一族的口味。这款耳机主要面向语音聊天、多人联网游戏、电视会议、语言与其他交互式培训，它的麦克风采用了罗技第二代背景噪声消除技术（NCAT2），其原理是让麦风重点采集处于正常语音频段的音频信号（350～7000Hz），从而有效降低环境噪声干扰。我们通过CS游戏及WinXP自带的语音识别功能进行了测试，结果令人满意，语音识别比我们所用的普通耳麦要好很多，CS游戏中队友反馈也说明效果上佳。

Premium Stereo Headest（宝石蓝耳机麦克风）显然更为注重音质，佩戴方式也由前一款的耳挂式改为经典的头戴式，其麦克风也支持NCAT2）。它的音质表现不错，高频清澈明亮，中/低频效果一般，整体明显强于上面的炫彩耳机，适合有一定要求的音乐爱好者。



工程师点评

这两款耳机都集成了线控器，线长达2.4m，完全能满足电脑用户，非常适合游戏和语聊。



厂商： Thermaltake
上市： 2003年9月
售价： 180元
附件： 无
推荐： 超频用户或使用高频P4的用户
咨询电话： 010-88576268

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

纯铜的诱惑——Tt火星5风扇

与常见的铝（散热片）相比，铜的比热较低（93 vs 217，单位：卡/千克×°C），但热传导系数却要高得多（401 vs 237，单位：瓦/米×绝对温度），同样条件下铜质散热器吸热后温度升高较明显，散热也较快，因此效果更好。相对成本较低且容易加工的铝来说，铜质（特别是全铜）散热器的价格要高得多。

Tt的火星5是一款相对便宜的全铜散热器，采用回流焊接工艺，单滚珠轴承，散热器部分焊有46片薄铜片，形成完整的单向风路，表面积比一般切割工艺的散热器大得多。它采用70mm直径的9叶大尺寸风扇，转速4200r/m（实测4017r/m），最大风量30.72CFM，噪声值为37dBA。

这款风扇的高度仅有54.8mm，比Intel原装风扇低10mm，加上扣具采用易于安装的上按扣方式，非常适于在一些小型机箱中使用。它的散热片底部涂有散热膏，用户可直接使用而不必再购买导热硅脂。

我们使用P4 3.0GHz，用Motherboard Monitor软件观察CPU温度，室温稳定在25°C。完整运行Sysmark 2002后，采用Intel 3.06GHz CPU专用风扇和火星5时，CPU最高稳定温度分别为51°C和49°C，火星5略占上风。不过其噪声比原装风扇也略大一些，在安静环境中噪声较明显。



工程师点评

性价比较高的纯铜散热器，但底面光洁度不够高，做工还有待进一步提升。

奋起直追——Foxmail 5.0 beta1

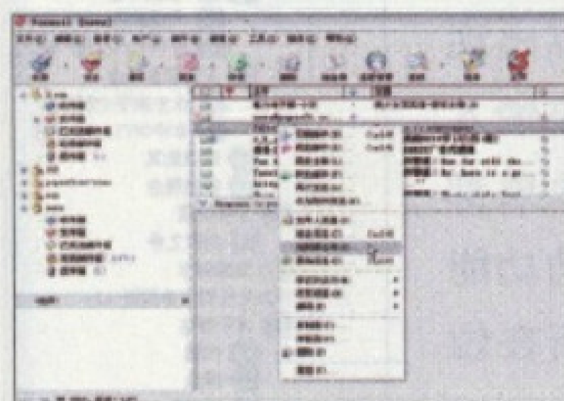


厂商： 博大互联网技术有限公司
发布： 2003年9月
售价： 免费
附件： 无
推荐： 个人用户、对保密要求不太高的商业用户
咨询电话： 8620-85566288

炫目度：
口水度：
性价比： 因免费不可用

晶合实验室 别理我

Foxmail曾获得无数荣誉，但4.2版本几乎成为休止符，日益陈旧的功能已经难以应付强大的对手。经历了漫长的等待，Foxmail终于以一个全新的版本号出现在我们面前——5.0 beta1（图1）。欣喜还是失望？新版本Foxmail显然正在尝试向企业应用发展，单纯从个人用户角度出发进行评价，显然有失偏颇，而我们这一初评将以新版本中的核心改进为主线。


图1

支持安全邮件。安全邮件在商务活动中的应用极其广泛，随着个人隐私概念的强化，安全邮件在个人用户中也开始拥有一定市场，新版本Foxmail对它的支持可谓顺应潮流之举。数字签名是安全邮件的重要成员，数字签名需要“中间人”作为确保安全的重要环节（发放必要的安全证书），“中间人”一般是独立的授权机构，作为一种服务，大多数授权机构在发放证书时都要收取一定费用，好在Foxmail为我们提供了一个试用性质的认证，登录http://ca.foxmail.com.cn，按照提示逐步操作，就可申请到为期1年的数字签名认证。申请数字签名后，就可在“帐户属性”→“安全”选项里进行相应设置。

处理垃圾邮件。Foxmail 4.2版提供了比较简单的过滤器，虽然在一定程度上控制了垃圾邮件的收取，但还是显得比较初级，严谨性不及Outlook，易用性也较差。Foxmail 5.0 beta1针对老版本的这些弊病进行了重大改进，简单易懂的“黑名单”、“白名单”以及智能的“学习法过滤（贝叶斯法过滤）”都让我们感受到开发者对新版本倾注的心血。

贝叶斯过滤基于著名的贝叶斯定理，它依赖和真实信息相联系的概率统计。Foxmail把统计过程称为学习：点击“工具”→“反垃圾邮件设置”→“贝叶斯过滤”→“学习”，选取相应邮箱，即可开始学习过程（图2）。学习既可针对垃圾邮件也可针对非垃圾邮件，为了保证统计的效率，垃圾邮件和非垃圾邮件数量建议各保持在1000封以上，只有学习了足够的邮件后这一过滤方式才能生效。提出如此巨大的数量要求显得有些难办，实际似乎并非如此，我们在学了1000多封垃圾邮件以后，收取邮件情况明显发生变化！近1/3的垃圾邮件被过滤，不过此时“使用贝叶斯概率模型判断接受的邮件是否垃圾邮件”选项并未能打开，显然它已开始工作，真是一个可爱的Bug。


图2

除上述两个重大改进外，新版本还提供了对Yahoo邮箱的离线支持，其实只要有一定使用经验，我们可以对其他Web Mail进行类似操作，其方法是使用内置的Foxmail-Hotmail Proxy，有兴趣的读者可以参考帮助文档相关介绍。Foxmail 5.0收发MSN、Hotmail邮件速度明显提高，但仍不如直接登录快速有效。

Foxmail 5.0 beta1还增添、改进了一些比较重要的功能，如地址簿同步、阅读和发送国际邮件（支持Unicode）、支持名片（vCard）、支持以嵌入方式显示附件图片等。同时我们也注意到，不少个人用户关注的操作界面等方面的改进并不显著。测试之余，我们专门就网友议论的Foxmail 5.0的一些问题进行了部分验证，比较遗憾的是很多问题在我们的电脑上并没有出现，原因可能是在beta1版本推出以前，部分网站提供了其他更早的测试版，据反映问题比较多，请注意升级。



工程师点评

处在变革关键时刻的Foxmail，新功能意义重大，但对新老用户都有一个熟悉过程，其他方面改进不大，多少让普通的个人用户有些失望，是赢得新用户还是失去老用户，值得关注，建议在做好备份的情况下升级。



厂商： 无锡永中科技有限公司
上市： 2003年8月28日
售价： 1998元（市场价）
附件： 说明书、用户手册、光盘、许可协议书、用户卡
推荐： 初中级办公用户
咨询电话： 0510－5213588

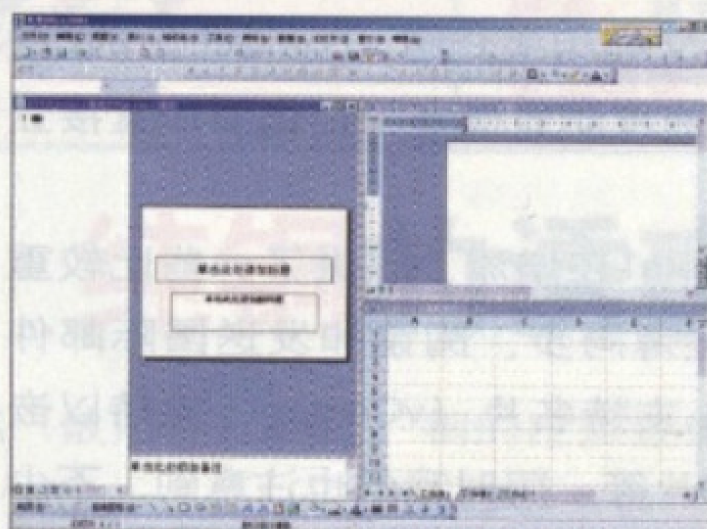
炫目度：
口水度：
性价比：



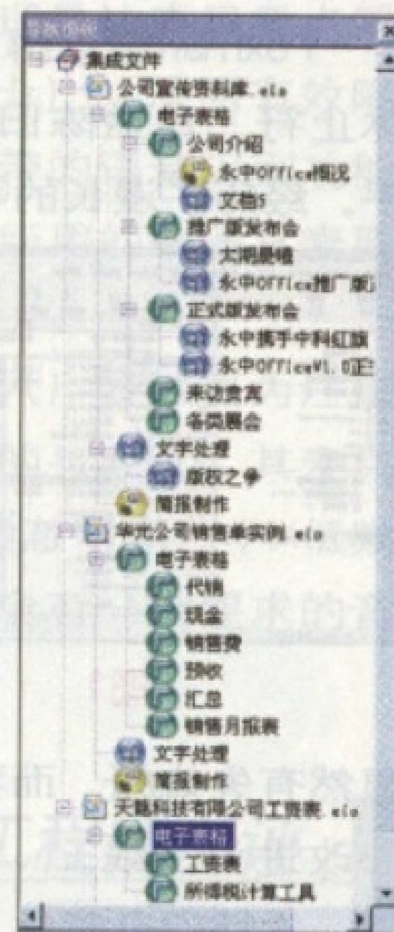
我们的方向不一样——永中Office 2003

永中是一个敢于直面微软的中国公司，不但说自己的产品才是真正的Office，还宣称微软有抄袭自己的疑点。无论这是不是一种炒作，它都吸引了足够的目光。日前，永中又发布了永中Office 2003，我们抢先对其测试版本进行试用。永中开发软件的思路与金山之类的国内公司不同，他们不满足于只做好最常用的20%，认为只有全方位涵盖微软Office的功能，才能实现真正意义上的兼容，所以这次我们对兼容性的测试不但要考察格式的兼容，还要看看它到底做到了百分之多少。另一方面，我们还要考察这个版本的性能是否如他们所说，有30%的性能提升。

永中Office 2003的安装十分简单，由于程序是基于Java开发的，所以还会安装Java虚拟机。它主要包含了文字处理、电子表格和简报制作三大功能。初看其界面，与微软的Office 2003非常相像，并且还提供了4种配色方案。由于永中Office是一个集成的软件环境，所以菜单内容比较多，但我们认为如果能隐去没用的菜单，会更便于用户适用，比如使用文字处理功能时就不要出现有关简报文档的菜单项。


永中Office 2003仍使用集成环境。

通过功能上的认真比较，我们发现其“广度”的确优于国内同类产品，但“深度”上未必最好，至于涵盖微软的全部功能，可能还需要一段时间。但是我们也看到，它有很多方面要优于微软Office，比如：模板丰富得多，稿纸和信纸模板也很全，根据我们简单的测试，两个模板的自动适应能力都比较强，基本不会因为加入过多的英文使中文跑偏，也不会让标点出现在行首。而且无论是直接输入还是粘贴的现成文档，效果都比较好。又比如在线帮助功能可以即时解释鼠标箭头所在位置的用途等。


导航面板与众不同。

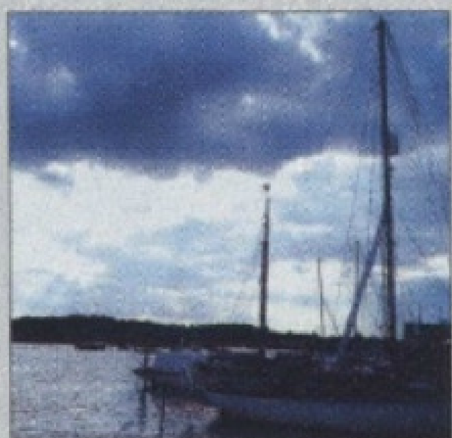
新版本不但可以读写微软Office的文档，而且还可以存为常见的PDF及CSV格式，文件在保存时还可设置备份保存位置，即在保存文件的同时备份文件到其他分区甚至局域网的其他电脑上，这是个很实用的功能。永中的文件格式也是集成式的：一个文件里可包含多个表格、文字和简报文档，而新版本中增加的另存为“全部Microsoft Office格式”的功能可很方便地把一个集成文件内的各种文档一次性都转存。我们仍然采用制作复杂文档的方式来严格检验永中的格式兼容性，结果发现对于复杂文档的兼容性仍是头疼的问题，与PowerPoint间的文件互转是表现最好的，然而复杂的文字及表格文档都会产生较大偏差，特别是当Word文档中出现图片和表格的时候。

性能方面新版永中的确有很大进步，特别是自动加载了快速启动驻留程序以后，第一次启动时间明显快了很多，但没有驻留快速启动时，启动速度仍不够理想，使用过程中各种操作的速度令人满意。除此之外，永中也很重视二次开发的功能，不但提供了更丰富的接口，还编制了二次开发指南及接口样例。



工程师点评

永中Office 2003的确在朝着他们所承诺的目标努力，并且其中相当一部分目标得以实现，大大小小的几十项改进着实令人兴奋，只是离“全功能覆盖”的目标还有较大差距。不一样的研发方向很有可能让它成为一款很值得期待的、独特的国产Office。



记者手札

很久没在大软上看见记者手札了（上期忽略不计），很怀念过去读那些不知所云，不知所往的文字时莫名其妙的感觉（记者组同仁：-_-|||）。

难以理解，整本杂志最贴近读者，最有人情味的的地儿（司马平安&Littlewing语），居然这么久没人耕耘，不知道是版面原因，还是……人品问题？

于是我来写，很激动。

因为这是我第一次写记者手札。

不知不觉来到大软两个月了，读者到记者，一字之间。第13期杂志还是自己掏钱买的，14期，生铁送了我一本，就这么开始了人生第一份工作。窃喜，这本读了6年的杂志给我如此回报，至少，不用花钱买杂志了……感叹幸运的同时，能做的，也只有让她变得更好。关于我自己，读者会在以后的文章里慢慢了解，也就无须多说了。

在大软记者组工作是很愉快的，同事们虽然有时多少给人一点“古怪”的感觉，但他们绝对会在我遇到任何困难时拉我一把，能在这个团队里工作，继续窃喜中……

我不得不说上面那些俗套话，因为，这是我很久以来就想表达的东西。

工作以后，开始习惯每天登录原本嗤之以鼻的校友录。很少说话，喜欢静静看着旧日的同窗在上面嬉笑怒骂，谈论各自的工作和学习生活，仿佛回到还在学校挣扎的日子。我可能会拒绝说它美好，但我必须承认它难忘，因为，它见证了一段历史，一段唯一。或许有一天，在厚厚的一叠名片里翻出一个曾经熟悉的名字，我会心头一震，恍如隔世。

工作以后，开始习惯每天早上透过镜子，审视挂着无辜表情的脸，确认自己仍然没有自恋倾向，然后把牙刷塞进嘴里，发现没有牙膏；或者，漱口洗脸带了牙膏，却没带香皂，感觉回去拿更加愚蠢，于是挤点牙膏涂在脸上，在它们挥发之前赶快用水洗掉，使得意起来，再然后，手忙脚乱地收拾东西，上班。

某天听到王菲《扑火》里的一段歌词，发现居然能催动我鼻子发酸。

“每一天都有梦在心里头死掉，我自己对自己大声咆哮。人太忠于感觉就难好好思考，我痛得想哭，却傻傻地笑……”

我越发相信，我怀念的不是过去，而是我自己……

谨以此文献给Yy。

发条龙猫

2003年9月5日

■本刊实习记者 发条龙猫

谁来续写龙的传说？——周年回首看龙芯

前言 中国与龙，自古就有难以割舍的渊源。民间故事中关于龙的传说很多，有个画龙点睛的故事，讲的道理是：龙没有眼睛，就没有生命。

我不想谈中国五千年光辉灿烂的文明史，也不想谈造福世界的四大发明，因为，这些只能代表过去的辉煌。

我现在想说，如果一条巨龙没有心，它会有生命么？

近些年来，无论经济还是技术，中国取得的成就都是有目共睹的，从汽车到电脑，各种耐用品的普及和国产化很好地证明了这一点。但我们必须要面对的问题是：这些产品大部分的核心技术和知识产权一直牢牢地掌握在外国厂商手里。从早一阵子的6C联盟向中国DVD厂商收取专利费，到最近的日本企业对中国数码相机的专利问题趋于白热化，都显示出，如果我们不掌握核心技术，就只能受制于人。

自主知识产权，似乎成了国货永远的痛。

这一次，我们把目光停留在电脑机箱里。

电脑机箱里的芯片是国货还是洋货，通常不会引起普通用户的太多关注，因为对他们来说，整台电脑是作为一个整体存在，而非电路板、芯片、操作系统和应用软件。即便因为种种原因造成一些损失，也只是针对个人，上升不到更高的高度；但在一些相对敏感的领域，比如政府机关、军事部门等，如果采用的芯片被厂商做过手脚，一旦发生战争等突发事件，造成的损失将无法估量。机器里所采用的洋芯片和操作系统正是留下这种隐患的根源。

请看以下引文：

1998年，加拿大科学家发现，微软公司的Windows 98系统除了具有用于自身验证许可的密钥外，还存在用途不详的第二把密钥，名叫NSAkey，而NSA就是美国国家安全局的英文缩写。他们的发现，可能意味着微软在每一套Windows 98系统中都安装了一个“后门”，专供NSA在需要时侵入全世界任何一台使用Windows 98的电脑。

1999年1月20日，英特尔公司宣布，为增强网上电子商务的安全，将在奔腾III处理器中设置用以识别用户身份的序列号。这样，用户在网上所做的每一件事都会留下脚印。从技术上讲，该序列号赋予了英特尔公司通过网络随意侵入用户电脑系统的功能。因此，奔腾III一经推出就遭到了美国消费者和隐私权组织的抗议。

当时电脑界主流认为，美国情报机关介入密钥和序列号问题的可能性很大。也就是说，美国情报机关理论上可以监控所有使用Windows和奔腾系列产品的电脑用户，美国谍报人员可以在别国有关机构和人员毫不知情的情况下，暗中查阅屏幕和内存信息，随意下载别国的核心机密和重要商业机密**（以上消息引自《国防报》 2000年06月12日 第3版）**。

这些，已经足够在巨龙无心之痛的伤口上撒一把盐了。

一、热闹＝辉煌?

无芯的阵痛，洋芯片对国家安全的潜在威胁，以及关系到中国在国际上的荣誉和地位，需要我国尽快研制出自己的CPU。中科院计算所成立了以青年科学家唐志敏、胡伟武为带头人的龙芯研制组，受命于危难之际，踏上了研制我国具有自主知识产权的高性能通用CPU的艰难征途。今天，龙芯研制组仍在坚持不懈地继续着龙芯2号的研发事业。

我们先来回顾一下历史上的这组镜头。关键词：龙芯、神州龙芯公司、龙芯联盟、NC。

2001年10月10日，中国科学院主持召开了“龙芯（Godson）CPU设计与验证系统”鉴定会。鉴定委员会高度评价了我国第一个高性能通用CPU——Godson，认为其在通用CPU设计技术方面达到国内领先水平，在动态流水线的具体实现技术和CPU硬件对系统安全性的支持方面，有重要创新，达到了国际先进水平。

2002年8月21日，上交所上市公司综艺股份（交易代码：600770）发布公告称，综艺股份将以现金形式投入4900万元，与中科院计算所、北京汇博轻舟软件开发有限公司以及北京智浩联科技开发中心共同投资组建北京神州龙芯集成电路设计有限公司，注册资本为1亿元人民币。

2002年9月28日，中国科学院计算所宣布：由该所研制的商品化通用高性能中央处理器(CPU)芯片——“龙芯”1号投产成功。这款首枚中国自主研发，小名叫“狗剩”的高性能通用CPU芯片采用0.18微米工艺制造，主频最高可达到266MHz。

2002年12月23日下午，在钓鱼台国宾馆八方苑，中科院计算所、海尔集团、长城集团长软公司、中软股份、中科红旗、曙光集团和神州龙芯集成电路设计有限公司等国内七大科研机构及IT厂商联合发起了国产CPU龙芯的产业链联盟——“龙芯产业化联盟”。

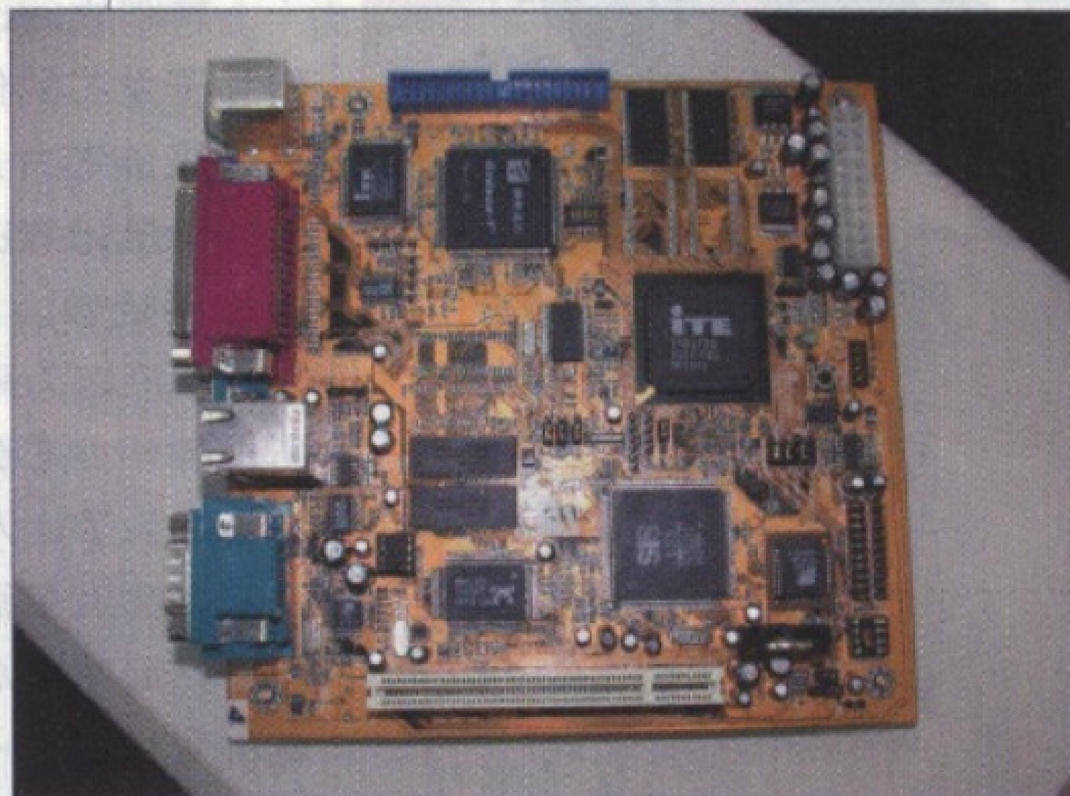
我们至少应该佩服为龙芯命名的人，他们算准了这个煽情的、沾染着爱国情绪的名字必然会引来国内各界火热的目光。事实确实如此，一时间从各大媒体到普通网民对此都投注了极大的热情，几乎全中国的人都知道了“龙芯”这个名词，《大众软件》也在去年龙芯1号发布时专门为其制作了一期专题。

当然，群情激昂的背后，也存在种种质疑。当时人们对龙芯最大的质疑主要集中在两点：研发自主知识产权CPU的意义，和“通用”这条路能否真正走通。意义已经很明显，从国家安全等方面考虑，发展自己的芯片产业非常重要，至于为什么选择发展技术门槛更高，市场垄断严重的通用CPU，而非技术难度较低，应用范围广泛的嵌入式CPU，我听过一个很好的比喻：嵌入式CPU与通用CPU可以比作国家的轿车工业与原子弹，虽然这两者的门槛不同，前者投入小、见效快，但是后者却关系到一个国家的命脉。我们如果没有自己的轿车工业，会有很多国外厂商向我们出口，与我们合作，但是不可能会有任何国家向我们出口原子弹技术。龙芯的主要研发者胡伟武博士认为：“我倒是觉得像嵌入式处理器这样的东西可做可不做，因为别人的嵌入式处理器价格很低，而且不会卡我们。”

当时设计者们为龙芯定位的主要应用领域是网络计算机（NC）和服务器，这里有必要特别提一下NC，当初这个词随着龙芯的出



这个小巧的盒子就是传说中的NC，制造商是首科灵通。



NC使用的主板，集成度比较高。

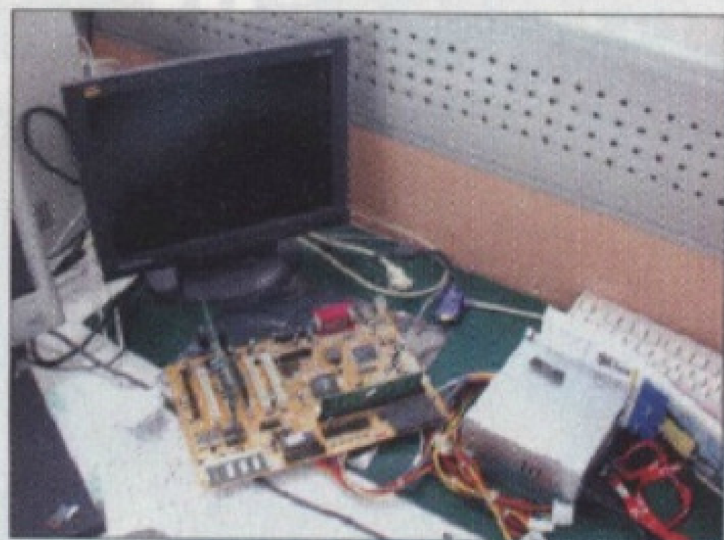


NC集成的是我们熟悉的SIS6326显卡。

现，着实在人们的视线里火了一阵。我们先简单了解一下什么是NC：网络计算机（Network Computer，NC）是瘦客户机/服务器（Thin-Client/Server）体系中的客户机设备，通过ICA/RDP协议，它可以访问、使用服务器上的所有软/硬件和数据资源。所谓瘦客户端，是指客户机扮演终端的角色，而运算存储等操作主要在服务器上进行。因为客户机本身的配置较低，且不需要硬盘等外部存储设备，可有效降低成本。现在看来，龙芯的定位还是比较巧妙的。除了对安全因素的考虑，首先因为大部分操作都在服务器上完成，所以NC并不需要很高的性能，这一点很好地回避了龙芯的性能缺陷；其次，NC一般只需实现PC的一种或几种功能，这样完全可以使用对机器性能要求不高的Linux作为操作系统，这也让龙芯不兼容x86体系架构变得情有可原；另外，如果龙芯和与之配套的软硬件都能达到量产，相对于国外芯片，成本上的优势不言自明。

二、沉默？冷静？

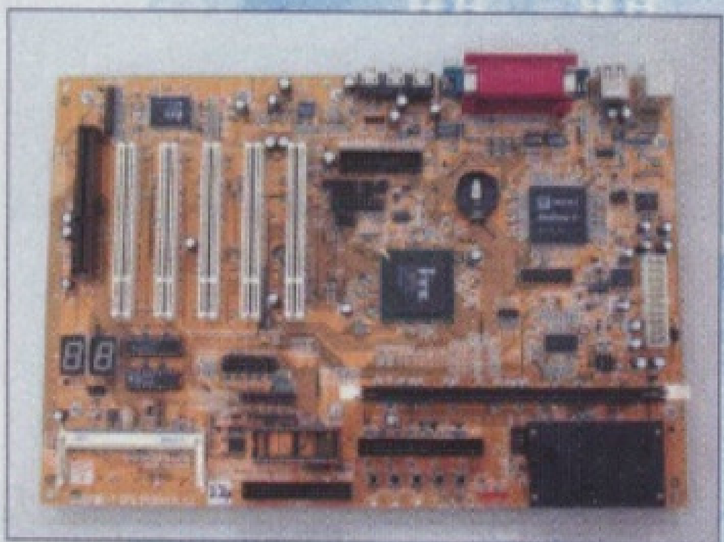
当初龙芯诞生时，不少媒体上有这样一些说法：“中科院给自己定下了‘2003年研制出1000MHz奔腾III水平的通用CPU，2005年在高性能通用CPU设计方面接近当时国际先进水平’的计划。”“2003年，联盟将实施‘双百计划’，即吸引100家以上的各专业领域的产研单位加盟，研发出100款以上基于‘龙芯’的专用产品，并在两年内达到总计百万台以上的市场销售。”这些豪言壮语能让每个关注民族芯片产业的人热血沸腾，但是，如果一件事物所产生的效应超过其本身的价值，往往会有两种结局：要么再次给人一次横空出世时的惊喜；要么这件东西并没有达到人们理想的高度，在一片唏嘘声中淡出人们的视线。


能看出和普通PC的区别么？

转眼之间已经到了诺言该被兑现的时刻，但是这一年时间里，我们却几乎没再听到关于龙芯的任何消息。没有人拿出那些豪言壮语结出的果实，没有人给关心龙芯、关心民族芯片产业的人们一点聊以慰藉的理由。龙芯，沉默有些得过分了。

于是记者决定打破这种沉默，采访与龙芯有关的部门，来解开一年来由龙芯产生的种种疑惑。

我原以为采访会很顺利，因为龙芯涉及到的部门并不复杂，大体上只有中科院计算所、神州龙芯公司和龙芯联盟这三大机构。而且本文的初衷是对龙芯进行一次正面报道，是为了让人们对已经一周岁的“狗剩”有更深入了解的机会，知道龙芯的开拓者们一直在为发展民族芯片产业做着不懈的努力。于情于理，都应该得到各方面的支持。


龙芯开发板。

然而事实总是与想象出入太大。记者先是在工作日拨通了龙芯联盟网页上提供的电话号码，但一直无人接听，直至发稿时为止，此电话仍然无人接听。记者顺便浏览了联盟网页上的新闻中心，发现最新的“新闻”是今年4月份的——显然网页已经很久没有更新了。想起当年龙芯联盟歃血为盟时的气势与豪情，这样的境遇实在让人出乎意料，甚至倍感落寞，而且，让我不得不对龙芯的现状产生了忐忑的心情。

随后，记者联系了龙芯项目的主要负责人，中科院计算所的唐志敏博士。记者迫不及待地询问了龙芯项目目前的最新成果，龙芯2号的开发情况等。唐博士非常坦诚地说：“我们目前还没有什么新成果，如果一个月之后采访，可能会有些东西和你说说。”在记者的追问下，唐博士说，其实一个月后也不是什么明确的目标，只是一些阶段性成果，比如芯片内部新的体系结构等，而更具体的则不好说。当记者问起当时定下“2003年研制出1000MHz奔腾III水平的通用CPU，2005年在高性能通用CPU设计方面接近当时国际先进水平”的目标实现到什么程度时，唐博士的回答让我吃惊：“我们没有说过这样的话，因为我们签订的合同是到明年才拿出新品。”记者本想更深入地问一些问题，如龙芯联盟的现状等，但唐博士表示因为正在开会，不方便多讲。他提示记者如果想进一步了解龙芯，可以找神州龙芯公司；如果想了解龙芯联盟，可以找联盟的负责人，并提供了获得该负责人电话的途径。

告别了唐博士，记者开始着手联系龙芯联盟的负责人。可唐博士提供的联系人并没有找到该负责人的电话，倒是他说的一句话让记者哭笑不得：“其实你找他们（龙

芯联盟）根本没什么用，他们根本就不权威，一直都没什么起色……”听了这句话，再联想到龙芯联盟一直无人接听的电话，记者心里有种说不出的感觉。

既然没能联系上龙芯联盟，记者来到了神州龙芯公司，该公司市场部负责人步健先生接受了记者的采访。终于，许多疑惑在这里得到了解答。

记者首先询问了龙芯及龙芯2号的一些情况。

大众软件：请你介绍一下这一年之内龙芯有什么新成果，以及龙芯2号的研发情况。

神州龙芯：龙芯1号比起去年刚发布时，经过了一些优化，性能更加稳定，而且已经批量上市，以万片进行供货。龙芯2号刚刚开始流片（指产品设计完成后，把设计方案送上流水线的过程，编者注），预计明年上半年批量供货，性能将达到龙芯1号的8倍以上。

大众软件：去年龙芯1号发布时有不少媒体披露计算所定下了今年将能达到奔III 1GHz水平的目标，而唐博士却说他们没说过这样的话，这究竟是怎么回事？

神州龙芯：是这样的，当初定下的目标是龙芯2号今年能达到500MHz的频率，因为一个时钟周期的执行效率是奔腾III的两倍，所以说能达到奔腾III 1GHz的水平，再经过一些媒体炒作，就变成了那句话。

大众软件：那现在实现了么？

神州龙芯：还没有，龙芯2号刚开始流片，要等到明年。

大众软件：龙芯和相关软硬件的销量如何，主要的购买对象是哪些，采用龙芯的计算机在电脑城能买到么？

神州龙芯：具体销量不太好说，大部分项目还在试验阶段，没有产品化，所以出货量不是很大，龙芯主要用在NC和服务器上，购买对象一般为政府、教育和金融等机构。电脑城里暂时还买不到，因为龙芯定位在专业领域，所以我们采取直接供货的形式，商场分销目前对我们并不合适。

大众软件：龙芯的售价是多少，目前的买家都有哪些？

神州龙芯：万片售价不好透露，买家不同价格也不太一样。龙芯单片的零售价是200元人民币，大客户根据订单会有一定的折扣。至于买家全国各地都有，比如湘计算机和东湖科技等。

大众软件：那么龙芯会不会应用在个人电脑领域？

神州龙芯：近几年不会，因为谁都知道这个领域竞争激烈，而且龙芯与对手实力差距太大。但是李国杰院士表示，龙芯2号推出以后，性能应该足够用在Linux个人电脑上。


运行中的龙芯工程样机。

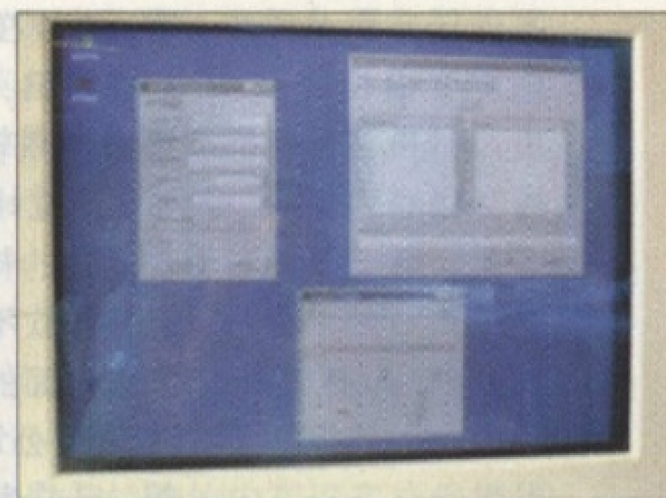
接着，记者又就龙芯联盟向该负责人提出了一些问题。

大众软件：我给龙芯联盟打过几次电话，都没有人接。你能介绍一下龙芯联盟的现状么？

神州龙芯：只能说龙芯联盟是自己运营的独立机构，目前还在运作中。

大众软件：那么联盟“将在2003年吸引100家以上的各专业领域的产研单位加盟，研发出100款以上基于‘龙芯’的专用产品”的计划实现没有？

神州龙芯：今年估计不能完成了。因为联盟采用的是严进严出的策略，对成员资质要求很高。现在总共有百来家在谈，但实际吸收的成员只有10家左右。


龙芯样机的运行界面，操作系统是基于MIPS的Linux。

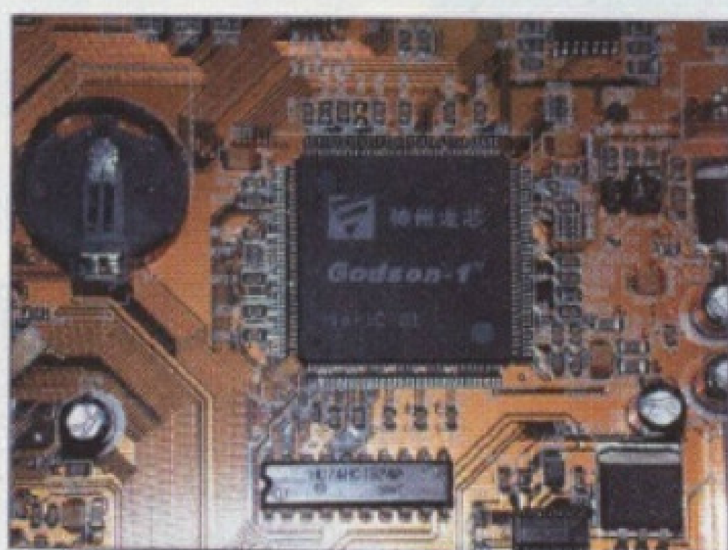
之后，记者请这位负责人以一位业内人士的身份简单谈一下民族芯片产业目前的状况和特点。这位负责人表示，现在的民族芯片产业与过去的热衷于炒作、虚浮不实相比，变得更加理性化。经过很多次泡沫的破灭，这个市场已经逐渐明晰，厂商们也开始清楚自己应该做什么，扮演什么角色。理性化、办实事是一个很好的特点。国家对此也有比较高的重视程度，对这一产业推出了相关的扶持政策，比如减免税收，并提供一些项目支持等。但不能忽视的是，问题仍然存在。国内有庞大的市场，足够的购买力，一些城市也修建了先进的生产线。但最核心的部分——芯片设计方面的技术和人才却非常欠缺，这对于民族芯片产业来说是非常致命的弱点。

最后，这位负责人说了一句意味深长的话：“其实这个行业还是需要国家来扶持，

如果什么都要靠自己，估计很多人会死得很惨……”

看得出来，龙芯的设计者们一直在努力，取得的一些成就也值得肯定。但必须认识到，目前取得的成果与预期目标仍然相距甚远。一年的时间稍纵即逝，对日新月异的IT界来说，可能发生的事太多了。生存与毁灭只发生在一瞬间。如果说现在一切还刚刚起步，需要适应期，或许还情有可原。但是在这样一个强者生存的市场环境下，只能用情和理，而非技术和实力说话，这种辩解实在苍白无力。

三、断弦之音


发布一年后的龙芯1号，是否会面对和女娲相同的命运？

谈到民族芯片产业，就不能不提起“女娲”这个词。我想，凡是在国内IT业稍有点资历的人都会在第一时间想到它指代的是什么。

而提到女娲又不能不提微软的维纳斯，当年盖茨领着这位洋女神进入中国的理由是相当冠冕堂皇的。在长达几页的维纳斯白皮书里，微软用一种救世主般的口气描述着维纳斯计划对于中国人民的意义。以下内容摘自维纳斯计划白皮书原文：

……信息家电（指维纳斯）既能作为获取信息的终端，又能够覆盖家用电脑在教育、娱乐、家政处理等方面的功能，同时又具有家电的亲和力——简便易用、无需维护、价格便宜。信息家电的这些特质将帮助中国大众超越他们现在所面临的经济和知识的门坎，而享受数字生活或网络生活方式。这是对中国大众甚至相关产业的雪中送炭……所以微软中国研发中心基于微软Windows CE操作系统适时推出维纳斯计划，为中国量身定做的大众化数字生活的信息家电解决方案，期望能帮助中国大众早日进入数字生活或网络生活方式，与中国产业界共同把握机遇……它将满足中

视野

ZDNet 2003年09月09日



安全系统专家确认，微软公司日前为弥补IE浏览器的缺点而发布的新补丁是一个无效的程序。该漏洞可让人在IE中嵌入恶意的HTML代码，在使用者浏览网页时自动执行该代码，给用户造成意想不到的麻烦。"object type"是这个漏洞的发现者，eEye Digital Security公司，4个月前发现漏洞时为其选择的名字。微软在8月20日发布了弥补漏洞的补丁，但随后在28日，因为在非系统默认情况下容易造成某些错误，微软迅速又发布了一个针对同样漏洞的补丁。经过eEye Digital Security公司的专家检测，再次发布的补丁，实际上还是无法有效地消除漏洞，恐怕微软不得不再做一个补丁了。

微软方面的发言人说，微软已审查了eEye Digital Security公司的报告，没有作任何否认，但加上了说明：目前为止，公司尚未接到任何因为漏洞而造成损害的报告，也没有接到任何补丁无效的投诉。而且，被鉴定为无效的补丁，现在依旧被分发到各地区的用户手中。也许，漏洞和法律一样，在发生效力之前，并不是它所代表的那些东西。直到“冲击波”那样的病毒出现，漏洞和法律才开始得到重视。那个18岁的坏小子给抓起来了，不是么？

CNET.com 2003年09月08日



“自由源代码软件的支持者们应该好好反思和约束一下自己作为软件开发者的行为，不要搞得像个原教旨主义者似的”。这是SCO公司的首席执行官，近日正为了UNIX方面的专利和Linux闹得不可开交的Darl McBride先生的原话。

在一封“致自由源代码软件支持者的公开信”中，Darl McBride坚持认为，这帮人应该对SCO公司网站出现的无法为消费者提供网络服务的故障负责，换句话说，他认为这帮人是肇事者。与此同时，SCO与SGI公司关于知识产权的纠纷诉讼依旧在如火如荼地进行着。自由源代码软件组织的发言人驳斥了Darl McBride的说法，他指出SCO方面的指控在法律意义上并无成立的证据。为此该组织将保留向法院提起诉讼的权利。SCO方面则认为这样的口舌之争，对于实际的纠纷解决并无帮助，打了退堂鼓。

知识产权到底是什么呢？越来越糊涂了，反倒是那些哗啦哗啦作响的钞票越来越清楚。

国普通老百姓使用电脑和上网的迫切需求，同时又适合其经济水平及教育水平。这种大众化特征使得为中国IT行业提供一个规模化的用户群成为可能，这正是中国业界人士多年来梦寐以求的。

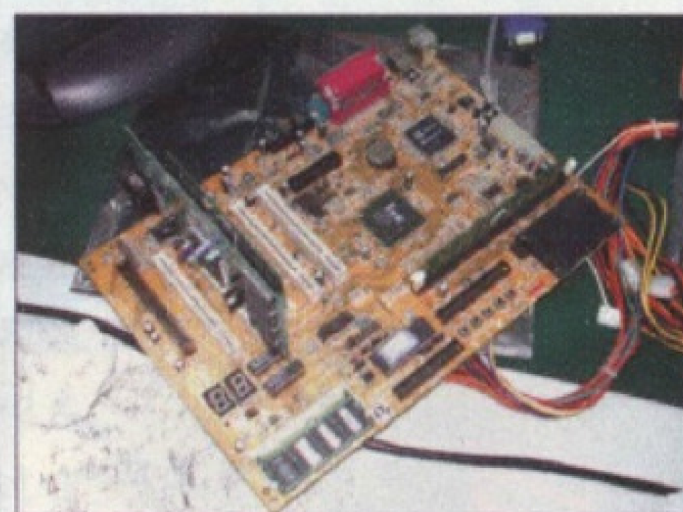
现在看来，这些文字无疑十分幼稚可笑。一些朋友戏称："微软好像总觉得别人是愚昧未开化的，而他们的使命就是从思想上解救这些人。他们只恨不能把人们都洗脑，然后灌入Windows系统，再向他们收钱……"

被人洗脑肯定没人愿意，但遗憾的是许多人都没意识到自己的大脑正不知不觉地被格式化，然后重新分区，安装系统。认识到这一点的少数人，自然就要充当呐喊者的角色，试图把混沌不清的人唤醒。于是，背负着与洋女神决一胜负使命的女娲，就这样出征了。

这场战争并没有当初人们想象的那么激烈，甚至战争双方都没想到，这场没有赢家的战争会用一种尴尬的方式结束。因为不符合中国国情，维纳斯始终没在中国形成气候，最终铩羽而归；女娲也没有因为对手的倒下而获得好处——它本身的市场定位和维纳斯相似，换句话说，同样有不符合国情的致命伤，最终随着个人电脑售价的持续下降而淡出了市场。

从整个过程来看，女娲失败的原因除了对市场估计不足之外，最关键的就是意气用事，急于和微软对抗造成的。这件事的初衷肯定是好的，占据市场，保护民族产业确实非常必要。但如果没有章法，盲目求进，和大跃进有什么区别？

现在回过头，可以发现龙芯在某种程度上和女娲非常相似：影响大于其本身，相似的媒体热炒，相似的信誓旦旦，然后相似地陷入沉默。这是不是意味着龙芯会重蹈女娲的覆辙？这决不是我们希望看见的结局，任何民族产业的失利，都意味着我们将在市场上失去一块重要疆土，这样下去后果将不堪设想。我们既要肯定"龙芯"们大力发展民族产业的决心，也要提醒他们要看清自己眼前的道路，一路走好。


"全副武装"的龙芯开发板。

PC MAGAZINE
2003年09月02日



少意味着多，在鲍豪斯建筑学派的眼中，世界可能是这样的。但在电脑面前工作的人眼中，少就是少。设想一下，当你的老板走进办公室，你却正沉浸在痞子阿姆震天的饶舌乐中，被迫手忙脚乱地减弱音量时，系统告诉你需要用Fn和End键来操作，你感想如何？还是直接找个控制音量的旋钮方便吧？或者干脆一点，拔了电源。否则，可能被迫牺牲的就是你的饭碗了。

不幸的是，现在我们的网络和硬件中正有一种这样以多为少的倾向。无论是微软新的XP系统或是台湾厂商开发出来的新主板什么的，产品中各种眼花缭乱的功能让柜台外面的消费者热血沸腾。通过这些功能，用户号称能享受到百老汇中国大剧院里的效果。但是呢……请你先阅读一本砖头般厚的使用手册吧。当你真正享受到那种梦幻级的效果时，厂商会告诉你，他们现在可让你享受到剧院里二楼贵宾席的效果了，然后，微笑着递过一本更大的砖头。

微软当初凭借简洁的图形操作界面终结了字符输入的时代，那么现在是谁在终结它呢？

tom's hardware guide
2003年09月10日



高端设备总会有这样的问题——处理器已飙到让你喘不过气的速度，运行平台却总在关键时刻勒紧处理器的缰绳，让你叫苦不迭。原因并不复杂，比起高性能，稳定性才是服务器的使用者们更看重的。但对相当一部分需要高速工作站的用户而言，他们可不希望崭新的至强处理器的高性能像过去那样受到运行平台的制约。

然而，事实远没有仅仅给至强一个如鱼得水般的平台那么简单。如果英特尔E7505或服务器专用的Grand Champion系列芯片组不够昂贵，它将什么也不是。想想看，它们把像PCI-X、容量内存控制器这样的复杂玩意儿，一古脑都集中到了一起，便宜得了吗？

如果你认为这样就够了，那可就大错特错了。除此之外，服务器的芯片组还要你使用带ECC校验的内存条。当然，事实证明使用带校验的内存确实能保持传递信号的高质量。

不过，也许你的要求并没有那么严格，因为你可能只是需要一台个人型的工作站，或者一台低吞吐量的服务器。如果这样，那些高级货一旦出现硬件故障，会让数以百计的用户抓破头皮。这可能导致的后果就是会把你正在做的计划一直延迟，直到故障被排除。

四、思，释

从女娲到龙芯，有太多东西需要思考。记者本想请中国工程院院士倪光南发表一下对龙芯，对发展民族芯片产业的意见和看法，可倪院士似乎并不希望谈论此话题。他先是表示他没有参与龙芯这一工作，想了解龙芯可以采访中科院计算所所长李国杰院士。当记者进一步说明想请一位第三方的权威人士谈谈对龙芯的看法时，倪院士回答，关于国产CPU他的观点已在某些媒体上发表，不过不是针对某个CPU的，如果要特别对某个CPU作评论还需要进一步作调查研究，还是等以后他有机会了解更多情况后再谈比较好。

记者又请著名IT评论家方兴东博士就此问题发表一些看法，方博士表示，他是很支持发展民族CPU事业的。CPU是一个很大的项目，还有很长的道路要走，在一年之内就想占领市场是不可能的，所以产品延迟也是很正常的事。记者问道："当初龙芯刚推出时媒体热炒，并且定下了一系列目标，但大部分并没有实现，这种现象该如何解释？"方博士回答说："研发CPU是一个相当敏感的话题，就像要开发自己的操作系统一样，有更多的新闻点，所以媒体都比较容易激动，热炒现象也就难免。龙芯的媒体效应是正常的，在某种程度上发布龙芯这件事的意义要大于龙芯本身。能对市场产生竞争压力，它就已经发挥价值了。不过应该承认，当时龙芯发布时，话确实有些说大了。"



神州龙芯，能否担负起振兴民族芯片产业的重任？

在谈到龙芯会不会重蹈女娲覆辙时，方博士认为，这两件事不能一概而论。雷声大些无所谓，关键是民族芯片产业要在市场上生存，会有多方面因素存在，其中有很多偶然因素，成败的概率是需要赌的。

最后，关于民族芯片产业前景问题，方博士说："其实所有问题都是围绕'竞争'一词展开，有竞争才有主动权。目前国内的CPU市场太不正常了，Intel过于强大，没有有力的竞争对手，致使我国每年要在CPU上多花费近50亿元人民币。只要存在竞争，消费者就有更多的选择余地。龙芯最大的优势就是民族牌，民族芯片将是一支重要的竞争力量。"

五、尾声

就在本文将要收尾的时候，记者收到了英特尔公司的邀请函。英特尔CEO贝瑞特来华访问，与中国教育部和联想集团签订了一系列合作协议。仅凭贝瑞特亲自来华签订协议，就可见英特尔对中国市场的重视程度。另外，英特尔将于明年开始斥资3.75亿美元在成都修建一座芯片检测与装配工厂，这是继上海工厂之后英特尔在中国修建的第二座芯片工厂。对英特尔来说，除看重国内市场发展空间巨大，且劳动力成本相对较低这一优势外，"Made in China"更意味着"Intel inside"的标志可以名正言顺地进入中国一些敏感领域。此次和教育部签订战略谅解备忘录，是不是可以理解为政府采购的前兆？这样，民族芯片产业原有的一点优势也将被Intel们的"国产"化逐渐打破。如果不能尽快拿出更新更快更强的产品和更有效的市场策略，民族芯片产业可能就要眼睁睁地面对被国际巨头挤出自家市场的残酷现实。



贝瑞特自信的目光对民族芯片产业来说意味着什么呢？

秋意渐浓……

爱之深，责之切，今天的一切责备和质疑无不是热切盼望龙芯、民族芯片产业能在强者如林的市场中占得一席之地。无论成败，我们都应该向所有这些为龙芯，为一切中国芯，为一切民族芯片事业做出贡献的人们致敬。是他们给了我们的巨龙一颗真正属于自己的、火热跳动着的心脏。也许今天这颗心脏跳动得还有些微弱，但它毕竟生长在我们自己的胸膛里。随着心跳起伏，流进流出的，是我们的血液、我们的灵魂。龙芯，是开始，是延续，但绝不是结局。

龙的传说，永远不会终结！



编辑导语

那天朋友过生日，四五个人围成一桌边吃边聊，快要结束时，有一个朋友拿出了一个椭圆形瓜果状的东西，说是她送的生日礼物。外面包的塑料袋还没有打开，我就隐隐闻到了一股臭味，我想该不是坏了吧？打开之后，就看到那难看的黄绿色外皮，厚且有硬刺突起，我顿时反应过来原来是榴莲。曾在电视上看过这种东西，原产于东南亚，每年四五月份成熟，果实不可采摘，否则会损伤果树，只有等其成熟后自动掉在地下；因果实异常香甜被称为“水果之王”、“万果皇后”等，不过它还有一个特点就是气味如同猫屎一般难闻。

相识不如谋面。榴莲还没有打开，来服务的小姐已微皱起了眉头和鼻子，等到她带着同样的面部表情将剥好的果肉从厨房里端过来时，已有朋友坚决拒绝吃它了。而我向来喜欢尝试去做新鲜的事情，凭借着自己吃惯臭豆腐的本事，拿了一块就放入了嘴里，结果发现榴莲与臭豆腐并不相同，因为直到入口还是觉得恶臭袭来，而且突然又感觉一股油腻感涌上喉咙，好在这些都只是那一刻的感觉，接下来就可感受到那种浓郁的甜味了。放在嘴里细细吮吸，渐渐觉不到臭味了，觉得这个水果之王确实有些意思，并且老觉得让我想起了一些什么。

然而，除却榴莲给我带来的那种新鲜感，发现自己并不喜欢榴莲，因为它的入口之甜不能回味，即使有回味也不是甜的，而是那种臭味，甚至嘴里留下的也不是余香，打个饱嗝上来的居然还是那种臭味。最近有个朋友跟我说起他不喜欢回忆，是因为过去并不幸福，当时很不以为然，甚至想起了泰戈尔《飞鸟集》中的一句“干涸的河床 并不感激它的过去”。后来想想，确实有些事情回忆起来就像吃了榴莲后打的那些饱嗝，也许那些恰好是尊严丧失的回忆，或许那些是触动了心底里最脆弱的情绪，总之多年以后还想正常地活着，却又反复想起了过去的那段日子，就好像陈果在《榴莲飘飘》里讲的那个故事一样。

这件事提醒着我现在最好用怎样的态度来生活。

风行水

waterwind@popsoft.com.cn

另： 为了能更好地与读者、作者沟通与交流，使“实用软件”栏目进一步贴近实际应用，我们在大众软件网的晶合后院开辟了一个“实用软件”讨论版面，主要用于讨论与杂志相关的软件问题，如对已刊登文章的置疑、对未来选题的建议以及对业内热点问题的讨论等，地址为 http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=38，欢迎大家访问并发出自己的声音。

用我所用，弃我所弃

——WINDOWS XP服务详解（下）

■广东 GZ

编者按：这一期将把上期剩余的WinXP服务说明全部刊出。编辑完这两期的稿件后，感觉自己机器速度有了明显提高且很安心。不过在这篇文章中也出现了几个服务的功能无法准确定位之情况，作者的解释是微软官方说明、资料及功能使用皆不详尽，无从探索，但我还是希望能够尽量明确，因此如果大家在这方面有心得，不妨与我联系，或到大众软件网晶合后院的“实用软件”版（http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=38）进行讨论，大家一同分享。

28.MS Software Shadow Copy Provider

SwPrv（管理磁盘区卷影复制服务）的进程名是dllhost.exe，WinXP Home/Pro中默认安装的启动类型是手动，依赖Remote Procedure Call服务。这个服务是为WinXP中的MS Backup备份程序提供支持（图30）。奇怪的是即使关掉它我的备份工作也可以顺利完成，用不着的话就禁用它吧。

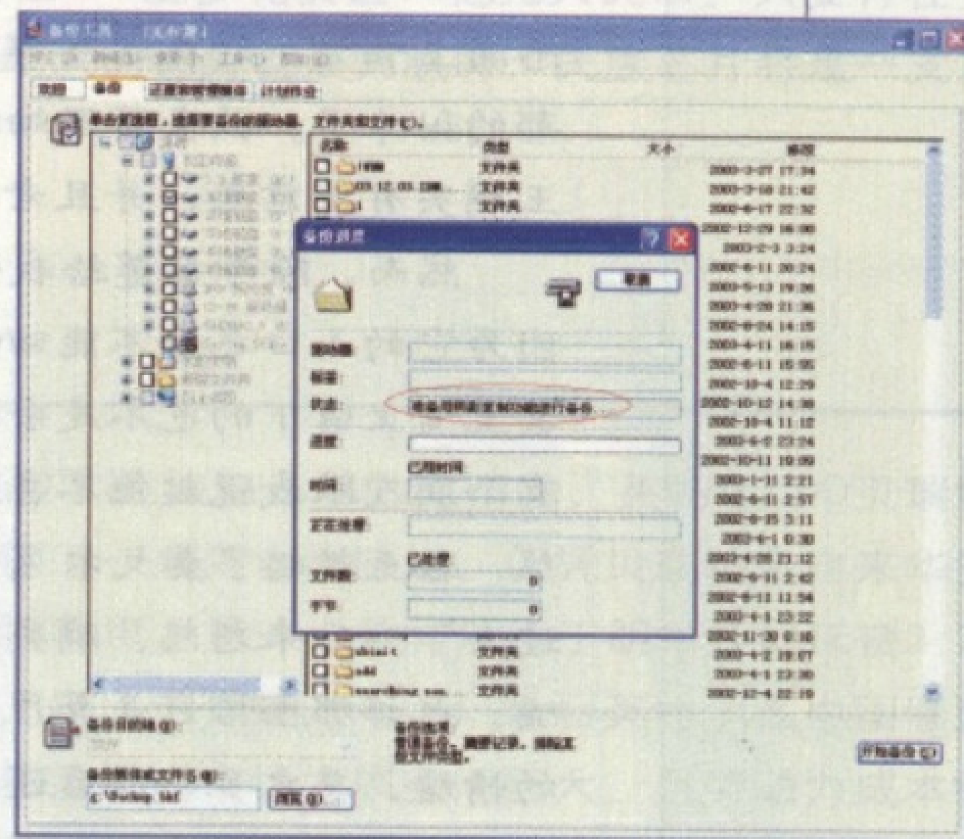


图30

29.Net Logon

Netlogon（网域登录服务）的进程名是lsass.exe，WinXP Home/Pro中默认安装的启动类型分别是手动和自动，依赖Workstation服务。这个服务是用来做网域审查的。当你的计算机处在一个域网内时，如果要使用网内的域服务器登录到域网时，就要通过它来登录了。一般用户用不着，禁用即可。

30.NetMeeting Remote Desktop Sharing

Mnmsrvc（NetMeeting远程桌面共享服务）的进程名是Mnmsrvc.exe，WinXP Home/Pro中默认安装的启动类型是手动，依赖Remote Procedure Call服务。使用NetMeeting可透过公司内部网络，让使用者将计算机的控制权分享给局域网上或因特网上的其他使用者（图31），很多人都因为安全问题关掉它，而且它很占网络资源。但如果你想和别人做些非文字的交流，还是比较好玩的。注意关掉它后，远程桌面共享功能将无法使用。

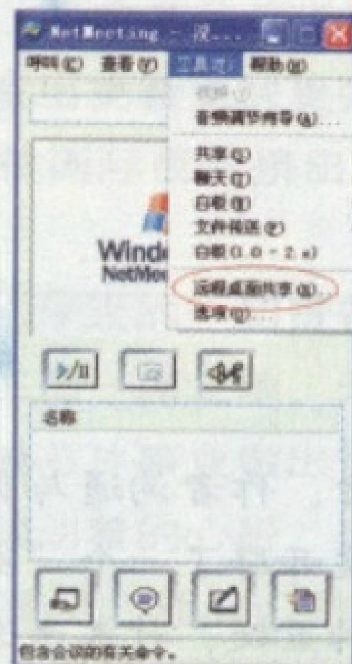


图31

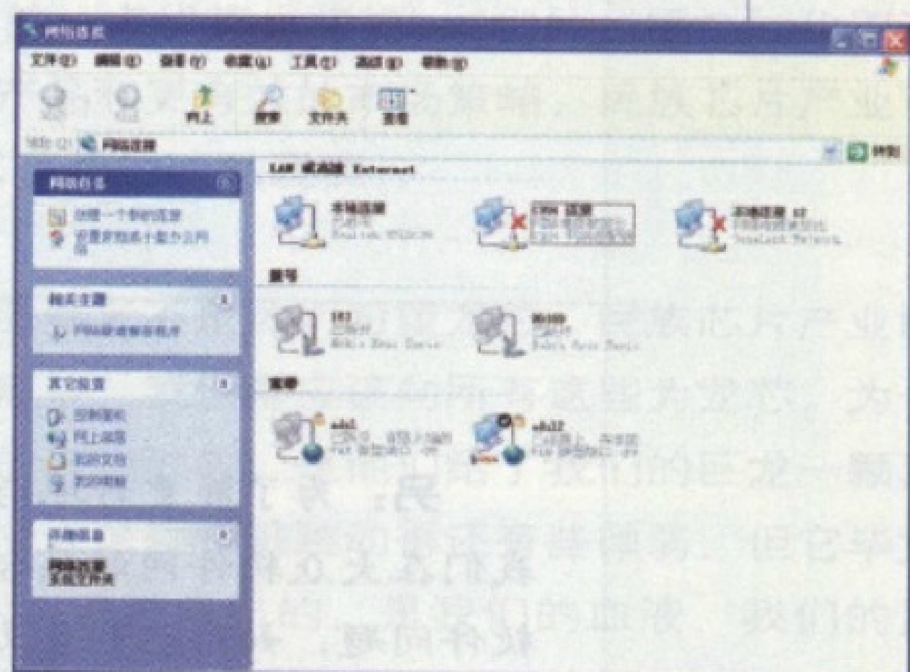


图32

31.Network Connections

Netman（网络连接服务）的进程名是svchost.exe，

WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是手动，依赖于Remote Procedure Call服务。Netman也是非常重要的基础服务，它管理着"网络和拨号连接"文件夹中的所有对象，任何有关于网络上（局域网、Internet）的连接都需要这个服务（图32）。如果被禁用，在"网络和拨号连接"文件夹中将什么都看不到，更不用说新建连接和拨号上网了。因此除非你的机器是绝对的单机环境，才可将其关闭。

32.Network DDE

NetDDE（网络动态数据交换服务）的进程名是netdde.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是手动，依赖于Network DDE DSDM服务。NetDDE（Network Dynamic Data Exchange）是微软早期设计的一种方法，可让应用程序在不同PC上的Windows之间交换动态数据，现在已经很少使用。实际上在WinXP中，真正使用它的只有ClipBook服务，回顾上一期中提到的3人共同开发文档，通过ClipBook来交换动态数据的例子就可以很好理解这个服务的作用了。数据共享服务通常是经过可信赖的沟通渠道，负责管理这项服务的是网络DDE代理（Network DDE Agent），实际上网络DDE代理会使机器非常容易遭受攻击而失去本机的管理员控制权。因此如果无需ClipBook共享这个特殊服务，不妨禁用。

33.Network DDE DSDM

NetDDE dsdm（网络动态数据交换网络共享服务）的进程名是netdde.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是手动，它不依赖于其他服务。如果此服务终止，Network DDE服务将不可用，实际上如果不用Network DDE，那么Network DDE DSDM也禁用好了。

34.Network Location Awareness

NLA（网络位置识别服务）的进程名是svchost.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是手动，依赖于AFD网络支持环境和TCP/IP Protocol Driver服务，而ICF/ICS服务依赖于它。NLA可以探测网络系统的相关信息，当这些信息发生变化时通知相关的应用程序。基本上，这个服务主要针对的对象是笔记本电脑。因为在实际工作和生活中，人们的笔记本电脑常常在超过一个以上的网络环境中应用。经常可能遇到在一个网络中需要使用动态IP地址而在另一网络中需要使用静态IP地址的问题。比如说你在办公室里使用的是动态IP，而在家里却使用静态IP来连接宽带，那么NLA就可让你在家里及单位网络（有线）之间切换时自动辨认出不同网络环境，从而自动选择合适的配置而无需重新调整网络参数（图33）。对于经常移动办公的人，这确实是个不错的功能。

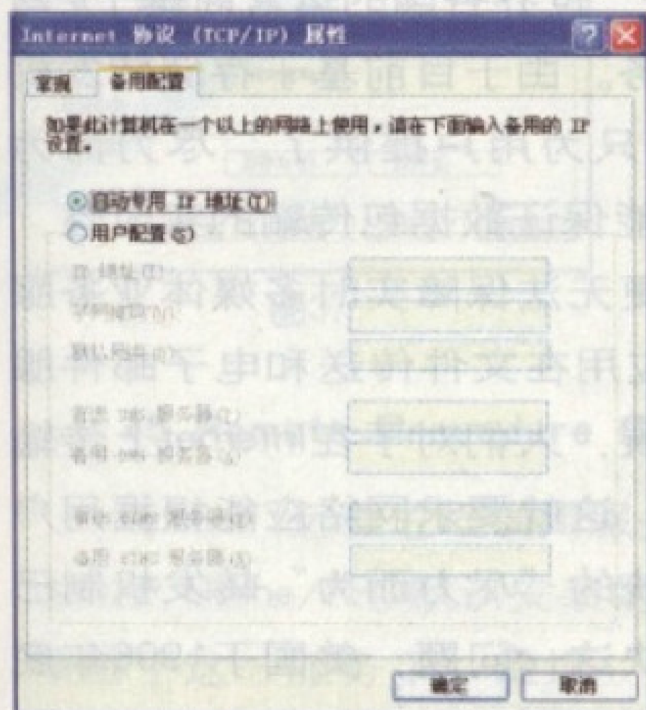


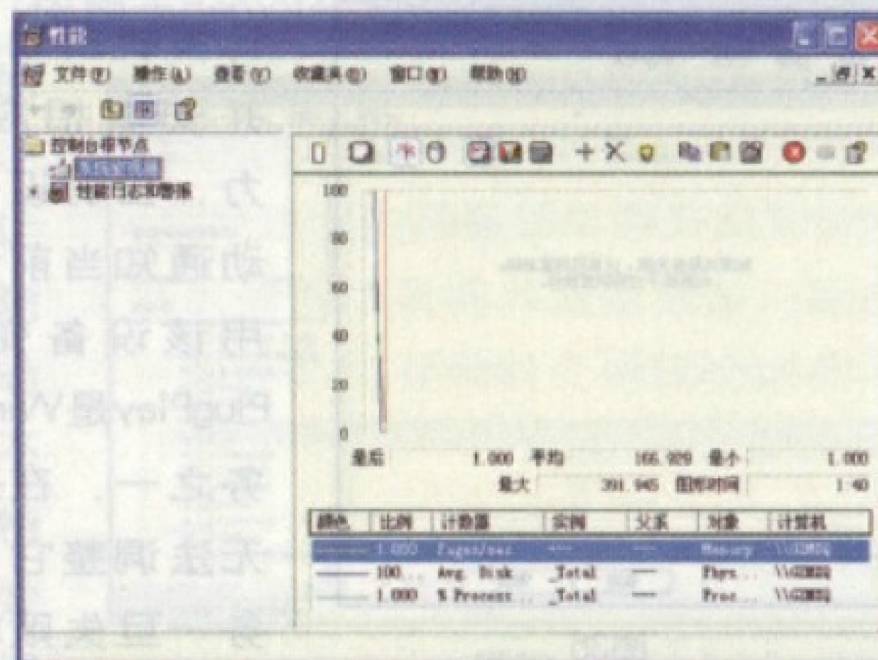
图33

35.NT LM Security Support Provider

NtLmSsp（NT LM安全性支持提供者服务）的进程名是lsass.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是手动，它不依赖于其他服务。NT LM的意思即NT LanManger，是NT下提供的认证方法之一，使用了64位的加密手段。NtLmSsp这个服务主要针对RPC（远程过程调用），通常RPC可以选择基于两种通信方式，一种是传输协议，比如TCP/IP、UDP、IPX等，另一种为命名管道（Pipeline）。通常情况下Windows默认选择都是传输协议，而由于RPC是采用非加密传输的，通信数据安全无法得到保证，而NtLmSsp就可向这一类RPC提供安全服务。WinXP中已知的这类RPC应用就是Telnet服务（Telnet也依赖于NtLmSsp），因此无需Telnet服务的单机用户可将NtLmSsp其关闭。

36.Performance Logs and Alerts

SysmonLog（效能记录日志及警示服务）的进程名是smlogsvc.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是手动，它没有任何服务依存关系。如果打开控制面板的管理工具，可以看到有"性能"这个工具，它较详细地反映


图34



了系统的性能，但配置起来相当复杂，不好上手，而且大多数人也会认为这个性能工具没什么意义（图34）。

SysmonLog就是为它提供日志记录的服务。如果你对自己机器的工作状态比较在意，这绝对是一个值得研究的工具，因为它可以严格监视硬盘、内存、CPU甚至于软件在系统中的运行，并通过记录下的日志数据分析机器软硬件资源的具体情况。更有用的是，如果你比较了解计数器这个参数的设置，就可为各部分资源设置合适的计数器值，一旦服务监视到资源的性能值超过或是低于此值，就会通过Messenger服务发出警告，如此很容易就能觉察到机器的某部分资源不足（如若升级电脑就可先从这里考虑）或发生了故障等。当然，并不关心自己机器具体工作的用户也可将其关闭。

37.Plug and Play

PlugPlay（即插即用服务）的进程名是services.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是自动，它不依赖于任何服务。这个服务想必大家相当熟悉，从Win98开始这个技术就始终是微软操作系统的核心部分。即插即用是Intel开发的一组规范，它赋予了计算机自动检测和配置设备并安装相应驱动程序的能力，当有设备被更改时能自动通知当前设备的状况并使用该设备变更后的程序。PlugPlay是WinXP的几个基础服务之一，在服务管理工具中无法调整它，而且如果本服务一旦失败就只有重新启动机器了（图35）。

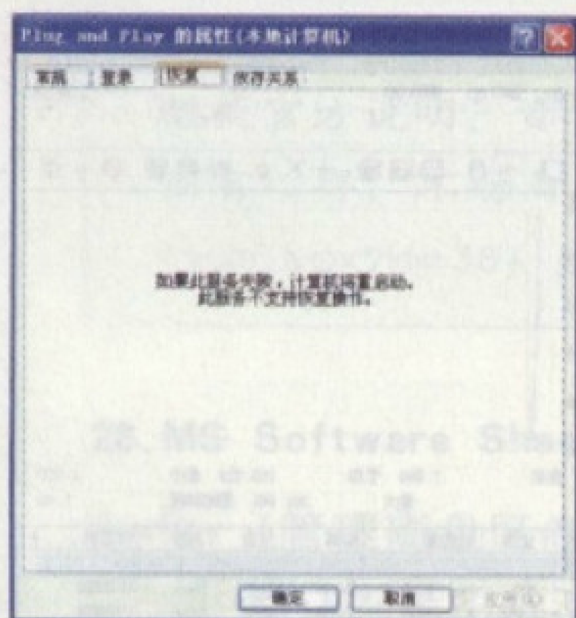


图35

38.Portable Media Serial Number Service

WmdmPmSp（便携的媒体序号服务）的进程名是svchost.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是自动，它没有任何服务依存关系。这个服务其实非常简单，它是微软用来防盗版的工具之一，但目前基本上只是针对音乐。微软用它获得你系统中媒体播放器的序列号，做什么用呢？其实它是在试图控制你将盗版的音乐文件拷贝到类似MP3、MD等便携播放器上。尽管微软声称关掉这个服务会影响将正版音乐下载到便携播放器，但笔者还是关掉这个服务，一是影响并不大，至少手上的正版CD拷贝到MP3是没有问题的，二是微软也刺探得太多了吧，我们用什么还都得报告它？

39.Print Spooler

Spooler（打印后台处理服务）的进程名是spoolsv.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是自动，依赖于Remote Procedure Call。Spooler是为了提高文件打印效率，将多个请求打印的文档统一进行保存和管理，先将要打印的文件拷贝到内存，待打印机空闲后，再将数据送往打印机处理。这样处理速度更快些。建议将其设置为手动，有打印任务时再打开。如果没有打印机自然是禁用了。

40.Protected Storage

ProtectedStorage（受保护存放区服务）的进程名是lsass.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是自动，依赖于Remote Procedure Call。这一服务提供对敏感性数据保护的功能，比如密码、证书等，但通常它只针对Windows自身的敏感数据进行保护，可用来储存你计算机上的密码。通常上网的用户都比较喜欢开这个服务，毕竟像自动填表这些功能给人带来不少方便。但如果你的电脑是多用户环境，或是使用笔记本电脑，经常移动办公，那么这个服务就要谨慎使用了。有不少密码破解软件就是针对这个ProtectedStorage的，比较有名的有Protected Storage PassView（图36），用它可以轻易得到被储存在ProtectedStorage中你曾经上过的论坛的帐号密码、拨号密码等。因此，对于这个服务要视使用环境而定，在不安全的环境下还是关闭较好。

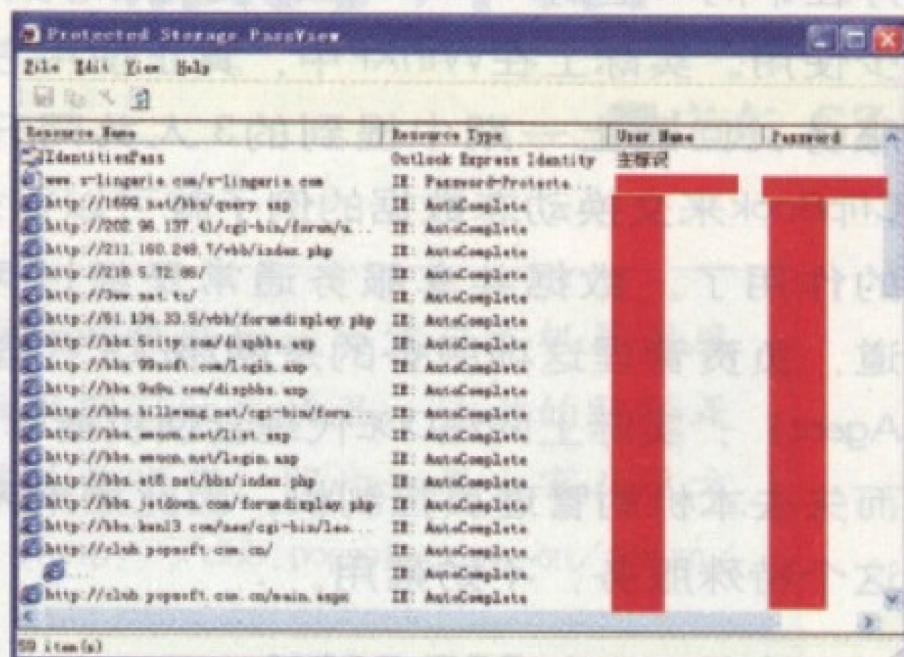


图36：用户名及密码已做隐蔽处理。

41.QoS RSVP

RSVP（QoS 许可控制服务）的进程名是rsvp.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是手动，依赖于AFD Networking Support Environment、Remote Procedure Call、TCP/IP Protocol Driver服务。这就是微软那个饱受争议的占用了20%网络带宽的服务了。对大多数朋友来说，关掉它是简单正确的选择。但是要理解这个服务究竟是干什么的就不这么简单了。QoS这个词的意思是服务质量（Quality of Service），而RSVP这个词的意思是资源预留协议（ReSerVation Protocol）。

随着IP技术和网络的发展，世界各国的运营商基于IP网络已开发出多种多样的新业务。由于目前基于存储转发机制的Internet（IPv4标准）只为用户提供了“尽力而为（best-effort）”的服务，不能保证数据包传输的实时性、完整性以及到达的顺序性，更无法保障实时多媒体业务服务质量（QoS），所以主要应用在文件传送和电子邮件服务。而随着Internet的飞速发展，人们对于在Internet上传输多媒体信息的需求越来越大，这就要求网络应能根据用户的要求分配和调度资源，传统的“尽力而为”转发机制已不能满足用户的要求。为解决这一问题，美国于1996年底开始了以提高网络服务质量研究为核心的Internet II 以及NGI（下一代Internet）等研究项目。相关的权威组织IETF

(Internet Engineering Task Force)也成立了专门的工作小组来研究多媒体服务质量的定义和相关标准。IETF在IP网络的QoS方面提出了多种服务模型和机制，其中的综合业务模型（Int-Serv）引入了一个重要的网络控制协议RSVP（资源预留协议）。这一模型的思想是"为了给特定的客户包流提供特殊的QoS，要求路由器必须能够预留资源。反过来要求路由器中有特定流的状态信息"。所以可以看出，这一模型能提供绝对有保证的QoS，是以预留下的资源作为代价的，对资源的要求实际上是更高的。因此，对于WinXP中的QoS RSVP服务保留了20%的网络带宽也就不足为奇了，由于对于个人应用几乎毫无意义，禁用它是不二选择。

42.Remote Access Auto Connection Manager

RasAuto（远程访问自动联机管理员服务）的进程名是svchost.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是手动，依赖于Remote Access Connection Manager、Telephony服务。RasAuto主要针对宽带使用，当有网络连接请求时它会自动打开网络连接，我们在使用WinXP时会经常弹出一个自动拨号窗口，就是它在工作。如果你的机器提供网络共享服务就开着它，避免网络断线后手动连接，否则可将其关闭。

43.Remote Access Connection Manager

RasMan（远程访问联机管理员服务）的进程名是svchost.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是手动，依赖于Telephony服务，其简单描述是"创建网络连接"，这个解释简单明了，所以根据自己系统的情况来使用这个服务即可。

44.Remote Desktop Help Session Manager

RDSessMgr（远程桌面协助服务）的进程名是sessmgr.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是手动，依赖于Remote Procedure Call服务。这是与NetMeeting Remote Desktop Sharing很类似的一个服务。鼠标点击"开始→所有程序→附件→通讯→远程桌面连接"（图37）可开远程桌面功能，而RDSessMgr就是为它提供支持。微软的原意是通过它做远程帮助，其代价是牺牲安全与4MB内存的占用，不需要时一定得关闭。

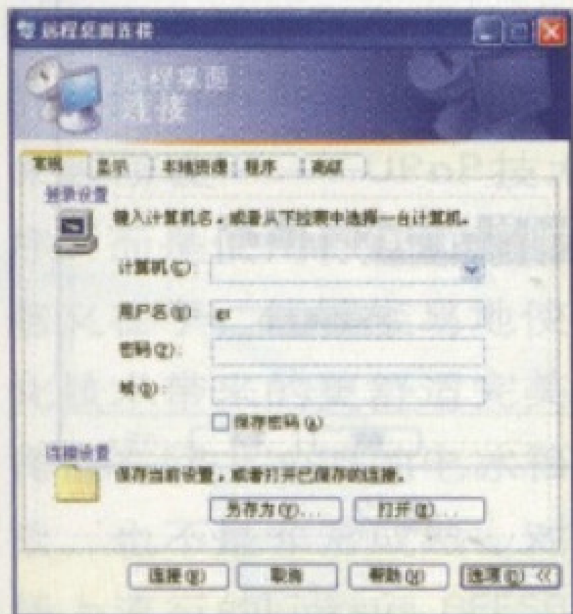


图37

45.Remote Procedure Call

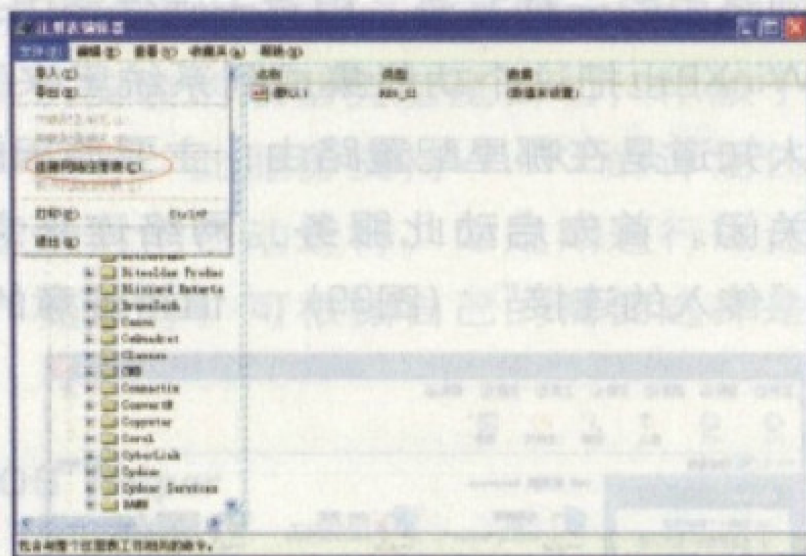
RpcSs（远程过程调用服务）的进程名是svchost.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是自动。太多服务依赖于这一服务了。最近"冲击波"横行，恐怕大家都对RPC有些印象了吧。它原名远程进程调用，是早期IBM、SUN等公司定义的功能级通信协议，随后被微软采纳，但作了改动，称之为MRPC。总的来说RPC是一种消息传递功能，上一期说过Windows系统是个典型的消息（事件）处理型系统，所以RPC对于系统的重要性不言而喻。由于Windows内部结构已相当复杂了，很难搞清楚哪些模块在用RPC哪些不用，事实上你只要关掉它，系统就可能崩溃。所以这个服务也是不可禁用的。

46.Remote Procedure Call (RPC) Locator

RpcLocator（远程过程调用定位服务）的进程名是locator.exe，WinXP Home/PRO默认安装的启动类型是手动，依赖于Workstation服务。这一服务和上面的RPC服务并无太多关系，是用来给RPC的命名服务的。其用途简单解释就是，通过它对RPC的命名管理，调用者才能找到被调用者的位置。但由于微软系统注册表的存在，使得这些命名服务在本机上的调用上毫无意义。因此对于一般用户完全可以关闭。

47.Remote Registry

RemoteRegistry（远程注册表服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home下不可用，在WinXP PRO下默认安装的启动类型是自动，依赖于Remote Procedure Call服务。此服务是向其他连机的计算机开放你的注册表，微软总是让这种明显是安全隐患的服务自动启动实在让人费解。不过如果你有这种特殊需求的话可以尝试一下。打开注册表编辑器Regedit，


图38



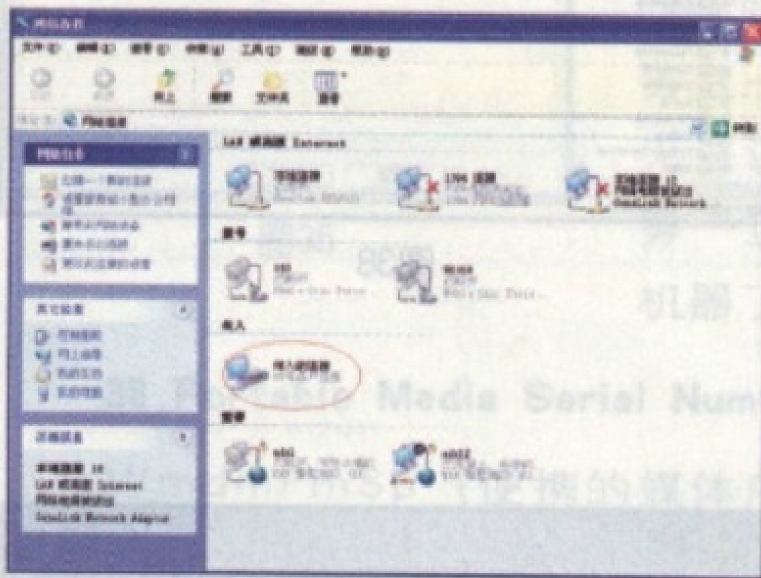
在文件菜单栏里找到"连接网络注册表"这一项，可让你打开甚至编辑其他机器上的注册表（图38）。当然那些机器上的RemoteRegistry也必须是打开的，而且对你计算机的一些相应权限同样必须开放。

48.Removable Storage

NtmsSvc（卸除式存放装置服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是手动，依赖于Remote Procedure Call服务。此服务的名称太容易让人误解，实际上它只是对特殊可移动存储器的管理，比如ZIP软驱和磁带驱动器，不要担心你的CD和DVD等设备。从事图像设计的用户经常会用ZIP同苹果机交换文件，一般人恐怕很少使用这些特殊设备，因此可将其关闭。

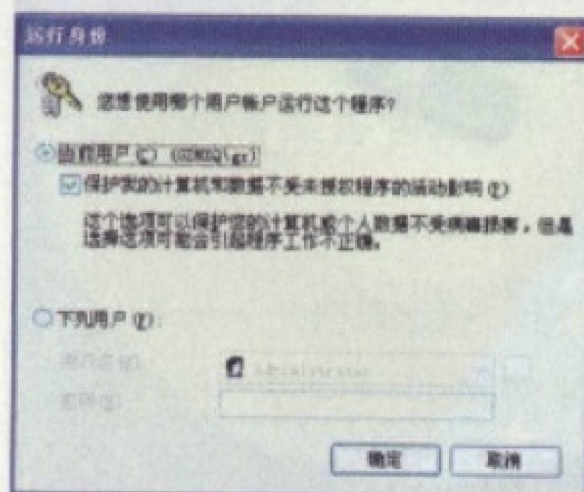
49.Routing and Remote Access

RemoteAccess（路由和远程访问服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型分别为禁用和手动，依赖于NetBIOSGroup、Remote Procedure Call服务。Routing and Remote Access为软路由，即在一台连接多个网络的计算机上通过运行路由软件，以实现网络间路由的一种方法，相对于硬件路由来说很是方便经济。WinXP也把这个功能集成到系统里来了，不过可能比较少人知道是在哪里配置路由，主要原因就是这个服务默认为关闭。首先启动此服务，网络连接文件夹里会多出一个"传入的连接"（图39），值得注意的是，在VPN连接（传入的连接）的属性"Internet协议（TCP/IP）"里一般要指定TCP/IP地址（一般来说都必须是合法地址）才行。感兴趣的朋友可以自己继续研究，而大多数不需要的朋友直接禁用它吧。


图39

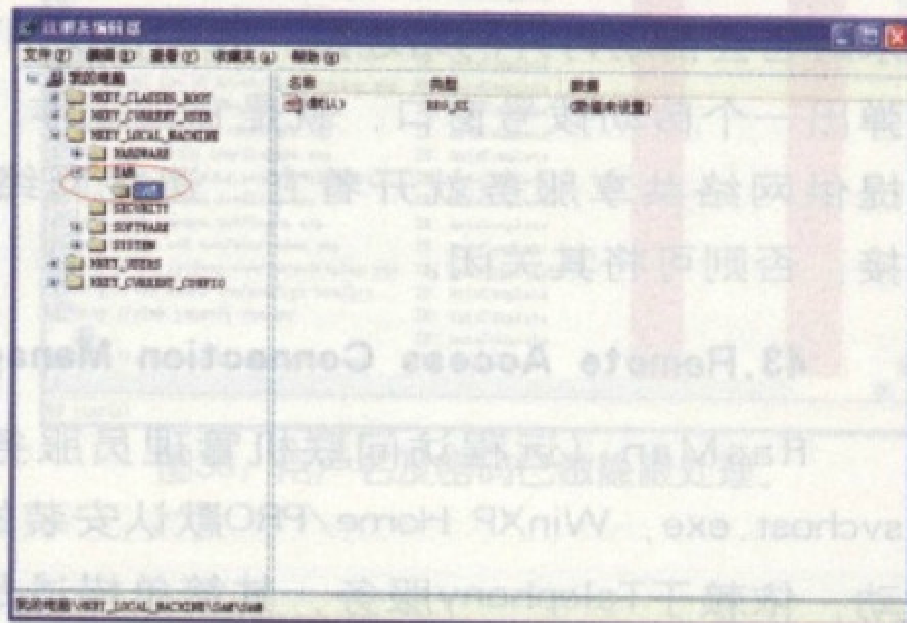
50.Secondary Logon

Seclogon（二次登录服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，没有任何服务依存关系。这个服务对应于用户临时权限分配功能，在多用户使用的计算机上，某些用户因为是非管理员权限，导致某些程序无法执行。为了让没有管理员权限的已经登录用户可以使用这些程序，WinXP设计了这个功能来分配临时的管理员权限。打开这个服务后，右键点击鼠标选择"运行方式"将会出现对话框，让你选择执行这个程序的用户身份（图40）。对多用户环境下的管理员，这确实是方便的功能，不过依然是以安全作为代价的，对单人环境的笔记本电脑用户来说尤其无用而且危险！所以要谨慎使用。


图40

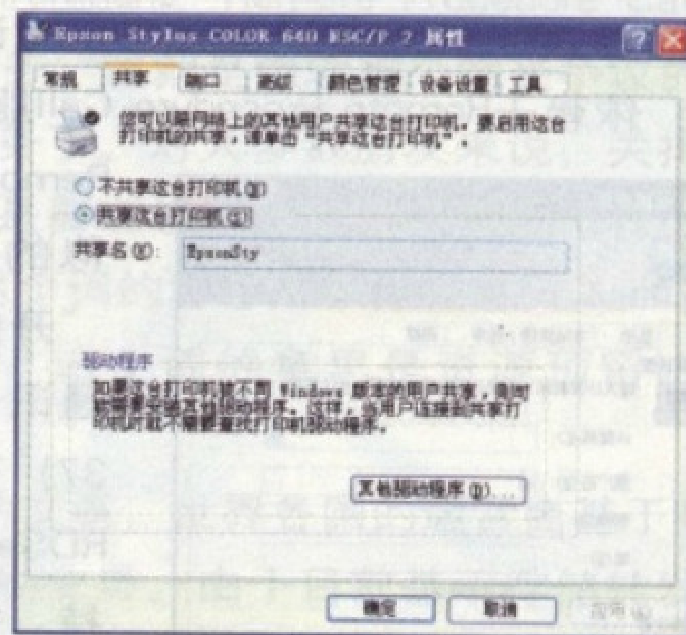
51.Security Accounts Manager

SamSs（安全账户管理服务）的进程名是lsass.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，依赖于Remote Procedure Call服务。熟悉WinXP启动过程的用户都知道SAM文件的重要性，SamSs是负责SAM数据库的控制和维护的服务。SAM数据库位于注册表"HKLM\SAM\SAM"下，可使用Regedit32.exe打开注册表编辑器，并设置适当权限查看SAM中的内容（图41）。SAM数据库保存在磁盘上的"系统盘\windows\system32\config"目录下的sam文件中，在这个目录下还包括一个security文件，是安全数据库的内容，两者有不少关系。SAM数据库中包含了系统中所有组、账户的信息。而WinXP启动时就需要在SAM文件中读取诸如用户名、用户全名（full name）、所属组、描述、密码、注释、是否可以更改密码、密码设置时间等信息。这也是系统中不可关闭的几个基础服务之一，如果服务启动失败，系统就只有重启了。


图41

52.Server

Lanmanserver（服务器服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动。Server服务对应的是网络上的文件/打印机器共享，以及网络的路径映射共享功能（图42）。没有这些方面的需要你就可以关闭它。


图42

53.Shell Hardware Detection

ShellHWDetection（外壳硬件探测服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，依赖于Remote Procedure Call服务。对这个服务微软是语焉不详，也没有给出详细的硬件描述或列表，不过根据网络上不少人的测试，这个服务主要还是和具有自

动运行（播放）功能的硬件有关系，例如数字相机、CD-ROM等。通过这个服务，当这些硬件接上系统或放入相应媒介时，WinXP能自动探测到并做出对应动作。对于外设越来越多的现在，没有把握还是不要轻易关闭它。

54.Smart Card

SCardSvr（智能卡服务）的进程名是SCardSvr.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是手动，依赖于Plug and Play服务。Smart Card（智能卡）其外型和一般信用卡大小一样，但多了一块指甲大小的IC芯片后，使原本普通的一张卡片变成拥有资料控管与逻辑运算的能力。智能卡包括金融卡、GSM卡等，与我们一般常用的电话IC卡相比，内部的IC线路设计不同。由于卡内本身即已包含了CPU功能、ROM、EEPROM、RAM等元件，智能卡就像一台可随身携带的超微型电脑，可用来储存及处理重要资料。在安全性方面，智能卡具有自我毁灭系统，想窃取卡上的资料非常困难。如果你拥有智能卡及相关的读卡设备就开启这个服务，否则就禁用吧。

55.Smart Card Helper

SCardDrv（智能卡协助服务）的进程名是SCardSvr.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是手动，它没有任何服务依存关系。只要没有相关的设备就禁用好了。

56.SSDP Discovery Service

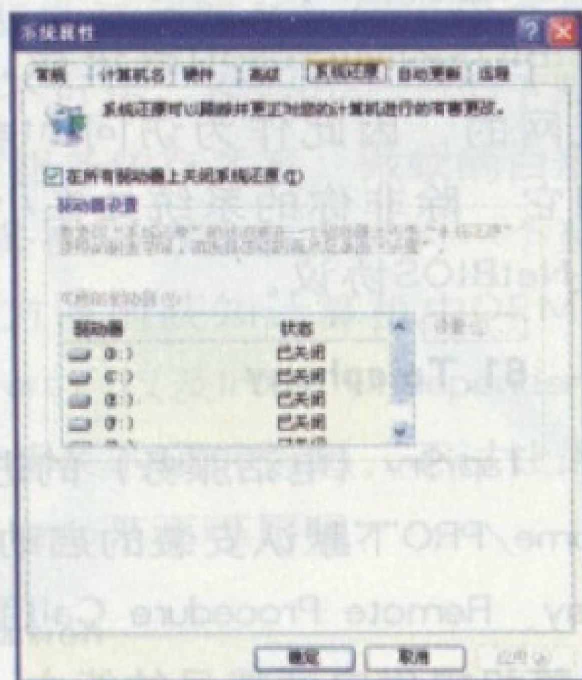
SSDPSRV（简易服务发现协议之发现服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是手动。SSDPSRV主要用于局域网上UPnP（Universal Plug and Play，统一即插即用）设备的搜索。UPnP并不同于我们平常熟悉的PnP，UPnP技术PnP对进行了扩展，简化了家庭或企业中智能设备的联网过程。UPnP规范基于TCP/IP协议和针对设备彼此间通信而制订的其他Internet协议，这就是它之所以被称作“通用”的原因所在——UPnP技术不依赖于特定的设备驱动程序，而是使用标准协议。与即插即用相比，这种技术的意义在于，能够轻易地使家庭等非专业用户享受到智能化技术带来的更舒适完美的生活，例如，正是UPnP才使得能在网上冲浪的电冰箱成为可能。UPnP是个较新的协议，也不是非常成熟，对应设备在市场上非常罕见，市场上流行的Linksys BEFSR41W无线路由器是这方面的例子。对于大多数现在还无缘使用此类设备的朋友，关闭这个服务吧。

57.System Event Notification

SENS（系统事件通知服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，依赖于COM+ Event System服务。它的简单描述是“跟踪系统事件，如登录Windows、网络以及电源事件等。将这些事件通知给COM+事件系统‘订阅者（subscriber）’”。这已将服务的内容解释得很清楚了。尽管有人认为这个服务无关紧要，事实上系统是否需要它取决于你在系统里安装了些什么，而许多应用程序的运行是要通过SENS来实现的，所以建议还是让它自动打开为好。

58.System Restore Service

Srservice（系统还原服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，依赖于Remote Procedure Call服务。这是大家都非常熟悉的系统还原功能了（图43），如果不使用的话，先在“我的电脑”属性中的系统还原选项卡关闭，然后在这里将服务禁用即可。


图43

59.Task Scheduler

Schedule（计划任务服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，依赖于Remote Procedure Call服务。此服务支持WinXP的计划任务，它能使程序在预定的时间自动运行，如定期进行磁盘碎片整理、病毒扫描、更新等，可根据自己的需要选择是否开启。

60.TCP/IP NetBIOS Helper

LmHosts（TCP/IP NetBIOS 助手服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，依赖于AFD网络支持环境，NetBios Over TCP/



IP服务。该服务能在TCP/IP上提供NetBIOS支持。大家应该对TCP/IP比较熟悉了，相对来说NetBIOS网络协议对读者来说可能比较陌生，它是由IBM开发的一个很古老的协议，当年在局域网上占据主导。由于NetBIOS不具备路由功能，也就是说它的数据包无法跨网段传输，因此在广域网、城域网大行其道的今天，它只能退居配角。其实在Win95/98的网络协议中仍然保留着NetBIOS，不过它已经改名叫NetBEUI（NetBIOS扩展用户接口），是NetBIOS的Microsoft改进版。由于NetBIOS是完全基于局域网的，因此作为访问Internet资源的一般用户可以禁用它，除非你的系统处在小局域网中，而且使用的也正是NetBIOS协议。

61.Telephony

TapiSrv（电话服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是手动，依赖于Plug and Play、Remote Procedure Call服务。简单地说这个服务能为计算机提供电话拨号的能力。如果你使用了任何形式的拨号，不管是用拨号调制解调器还是DSL/Cable连接到Internet，还是通过电话线连接其他计算机，或是拨打电脑IP电话、发传真等，你就有必要保留这个服务，反之就可关掉它。

62.Telnet

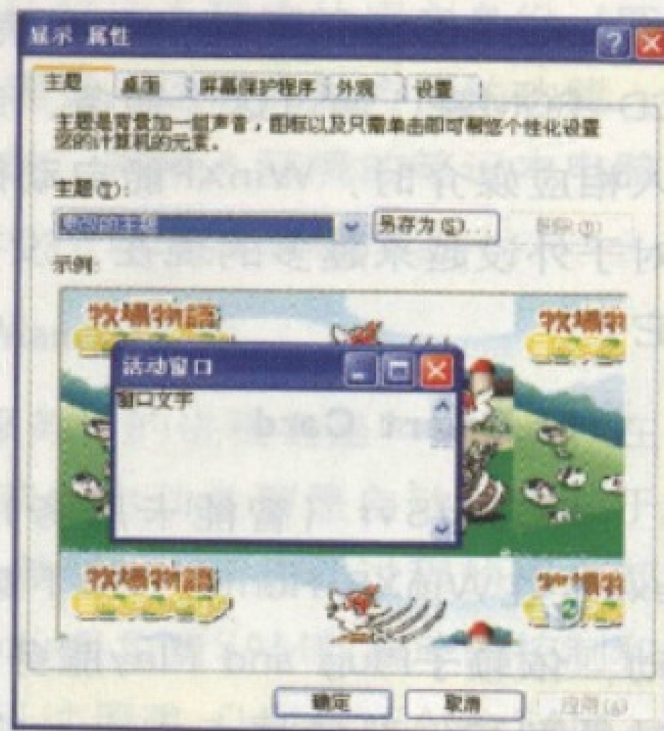
TapiSrv（远程登录服务）的进程名是tlntsvr.exe，在WinXP Home下不可用，在WinXP PRO下默认安装的启动类型是手动，依赖于NT LM Security Support Provider、Remote Procedure Call、TCP/IP Protocol Driver服务。这是一个容易遭到误会的服务名称，一般人会误以为这是以前DOS下那个Telnet，关了之后就无法使用BBS。其实它与BBS无关，完全是微软自己的Telnet系统，尽管两者的原理相差不大，即让用户以模拟终端的方式，登录到Internet的某台主机上，一旦连接成功，这些个人计算机就好像是远程计算机的一个终端，可以像使用自己的计算机一样输入命令，运行远程计算机中的程序。基于安全性理由，如果没有特别需求，这个服务一定要关掉禁用。

63.Terminal Services

TermService（终端机服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是手动，依赖于Remote Procedure Call服务。它的简单描述是“允许多位用户连接并控制一台机器，并且在远程计算机上显示桌面和应用程序。这是远程桌面（包括管理员的远程桌面）、快速用户转换、远程协助和终端服务器的基础结构”。这段描述已将该服务的用途解释得很清楚了，需要强调的是，这些方便都是以安全为代价的，如果平时不用就一定要关掉。

64.Themes

Themes（主题服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，没有服务依存关系。很多人都喜欢使用XP的布景主题（图44），不过如果用户没有使用就关闭好了。


图44

65.Uninterruptible Power Supply

UPS（UPS电源管理服务）的进程名是UPS.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是手动，没有服务依存关系。它的简单描述是“管理连接到计算机的不间断电源（UPS）”，同样很好理解。UPS（不间断电源供应）一般用户极少用到，除非你的电源供应器具备此功能，不然可关闭。

66.Universal Plug and Play Device Host

UPNPhost（统一即插即用驱动主机服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是手动，依赖于SSDP Discovery Service服务。它同SSDP Discovery Service是继承关系，后者搜索发现UPnP设备，而UPNPhost为UpnP设备提供驱动支持。当然通常情况下关闭即可。

67.Upload Manager

Uploadmgr（上传管理服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，依赖于Remote Procedure Call服务。这个服务的具体效果不明，关闭它后实际使用中的网络上传下载并没有受到什么影响，也许它跟微软的服务器和相关服务有关？请根据需要关闭。

68.Volume Shadow Copy

VSS（上传管理服务）的进程名是vssvc.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是手动，依赖于Remote Procedure Call服务。它的简单描述是“管理并执行用于备份和其他目的的卷影复制”，依然是和WinXP备份有关的服务，它默认就是关闭的，也并没有在笔者的机器上对备份造成影响，其具体应用依是未解之谜。

69.WebClient

WebClient（Web客户端服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，依赖于WebDav Client Redirector系统组件。使用WebDav可将档案或数据夹上传到某个Web服务，这个服务对于未来.NET意义更大。基于安全性的理由，现在你可以尝试关闭它。

70.Windows Audio

AudioSrv（Windows音频服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，

依赖于Plug and Play、Remote Procedure Call服务。理解这个服务再简单不过了，如果你的机器没有声卡可以关闭它。

71.Windows Image Acquisition (WIA)

Stisvc（Windows影像取得服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是手动，依赖于Remote Procedure Call服务。该服务为控制面板中的“扫描仪和照相机”功能提供支持（图45）。通过这个功能，用户在安装好设备驱动后无需要再安装相关管理软件，就能轻易操作扫描仪和数码相机来获得图像。不需要的用户可关闭它。

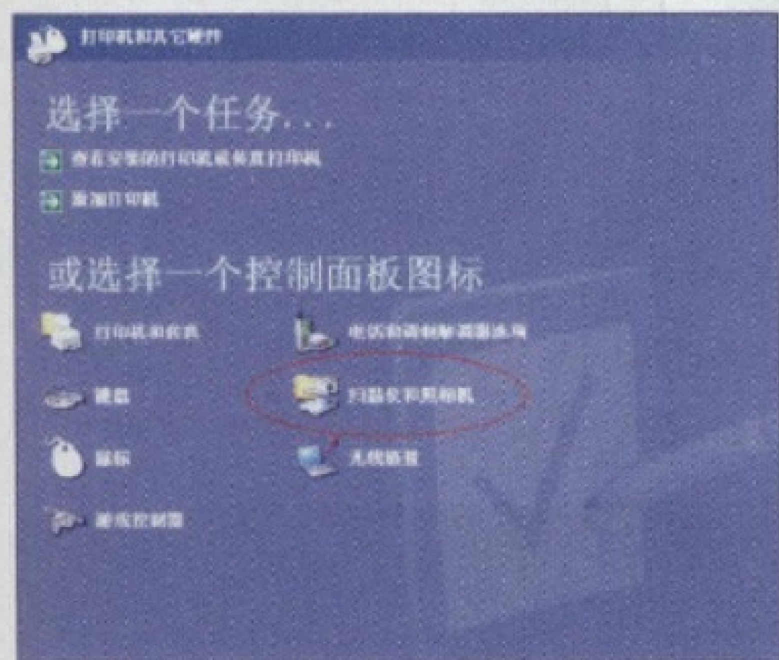
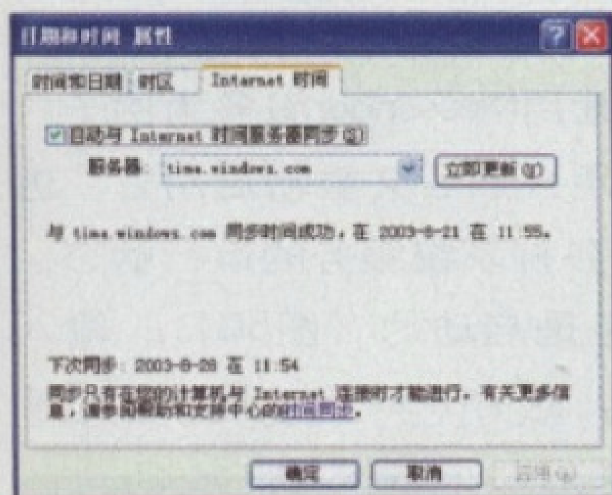


图45

72.Windows Installer

MSIServer（Windows安装服务）的进程名是msiexec.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是手动，依赖于Remote Procedure Call服务。这一服务同Application Management服务基本是一样的。从微软的解释看，Windows Installer服务应该是.MSI文件的最直接执行者。同样让人奇怪的是，这个服务默认就是关闭的，可.MSI文件的安装、修复或删除却很正常，和备份工具一样，究竟这个服务在系统中扮演什么角色，如何工作，只有微软的工程师才知道了。

73.Windows Time


图46

W32Time（Windows时间服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，它没有服务依存关系。这一服务对应WinXP的Internet对时服务（图46），如不需要关闭即可。

74.Windows Management Instrumentation (WMI)

Winmgmt（Windows管理规范服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，依赖于Event Log、Remote Procedure Call服务。WMI是Windows中的基础管理结构，它通过一组常用接口来控制和监视系统（如对系统属性的查看与更改、设置用户权限等）。WMI为访问大量的Windows管理数据提供了一个统一的机制。WMI通过脚本、C++程序接口、.NET类（系统管理）和命令行工具（WMIC）提供了对信息的访问。WMI的功能还包括事件、远程、查询、查看、计划和实施用户扩展及更多内容。总而言之，虽然在服务管理工具中可以关闭，但最好别动它，否则会出现许多莫名的问题。

75.Windows Management Instrumentation Driver Extensions

Wmi（Windows管理规范驱动延伸服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home下不可用，在WinXP PRO下默认安装的启动类型是手动，没有服务依存关系。微软的白皮书介绍，该服务是作为WMI服务在驱动程序方面的一个延伸，简单说主要就是为让系统方便地获知计算机中OEMs（original equipment manufacturers）以及IHVs（independent hardware vendors）等与硬件厂商相关的硬件信息。不过让人奇怪的是，为什么它在WinXP Home下不可用呢？

76.Wireless Zero Configuration

WZCSVC（无线配置服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，依赖于NDIS Usermode I/O Protocol组件、Remote Procedure Call服务。它的简单描述是“为您的802.11适配器提供自动配置”。802.11是大家都比较熟悉的无线局域网协议标准了，其已经在市场上占据了优势。当然，802.11协议、蓝牙标准和HomeRF工业标准是无线局域网所有标准中最主要的竞争对手，它们也各有优劣。然而802.11b无线局域网技术已经在美国得到了广泛的应用，所以微软的WinXP内置服务支持也就不足为奇了。如果你没有使用无线网络适配卡装置，那么可以关闭服务。

77.WMI Performance Adapter

WmiApSrv（WMI性能适配器服务）的进程名是



wmiapsrv.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是手动，依赖于Remote Procedure Call服务。此服务提供了从WMI HiPerf 提供者获得的性能库信息，需要以手动方式进行配置，并不会在缺省状态下实现运行。该服务太过专业，无法解释得浅显，对于普通的使用者最好保持其默认状态。

78.Workstation

Lanmanworkstation（工作站服务）的进程名是svchost.exe，在WinXP Home/PRO下默认安装的启动类型是自动，它不依赖于其他服务，但有不少服务都依赖它（图47）。该服务同样为基础服务，请保持其默认状态不要关闭。



图47

结束篇 调整建议与手动恢复

最后，关于服务的调整，再给出一些建议：

1.不要通过用msconfig来禁用某些服务，而是在“运行”对话框中输入“Services.msc”进入服务管理界面调整。

2.在禁用任何服务之前，先选择一个服务，然后查看所显示的该服务的相关信息，以免误操作。

3.根据你的设置，如果一个服务的启动类型被设置为手动，它就不会在系统启动后自动运行。如果你发现这样的做法使你感到不方便，完全可设置相关服务启动类型为自动。

4.在每次调整了你的服务设置后，最好重新启动电脑。

5.如果你系统中有或者没有上文提到的某些服务，不用担心。因为某些服务只有在特定的状态下或者你安装了某些软硬件之后才会出现。

6.通过禁用次要的服务，可以比默认状态下节省约12～70MB的内存空间，但是这也取决于你的系统环境。

7.实际上，在上面的服务中，有36个默认是自动启动的，但最小的情况下只保留8个就能让XP正常运行。

最后，如果你不慎误禁用了一个重要服务，导致Windows系统无法启动，因此你也无法重新启用相应的服务，这就造成了一个恶性循环。这种情况下我们只能使用控制台手动恢复，在控制台中可随意启用任何服务或控制服务的启动类型。将WinXP安装光盘放入光驱中，然后在BIOS中将光驱设为第一启动驱动器。启动电脑进入“欢迎使用安装程序”界面（图48），按“R”键进入Windows XP的“故障恢复控制台”页面，系统会将电脑中的Windows XP系统都列出来，选择需要修复的系统，并键入管理员密码（图49）。在这里我们要用的命令是“Enable”和“Disable”。Enable命令的格式是“enable [service_name] [startup_type]”，Disable命令的格式是“disable [service_name]”，其中[service_name]是希望启用/禁用的服务或设备名称，[startup_type]则是启动类型，表示了不同的启动类型，可用的类型有5种：SERVICE_DISABLED、SERVICE_BOOT_START、SERVICE_SYSTEM_START、SERVICE_AUTO_START和SERVICE_DEMAND_START。

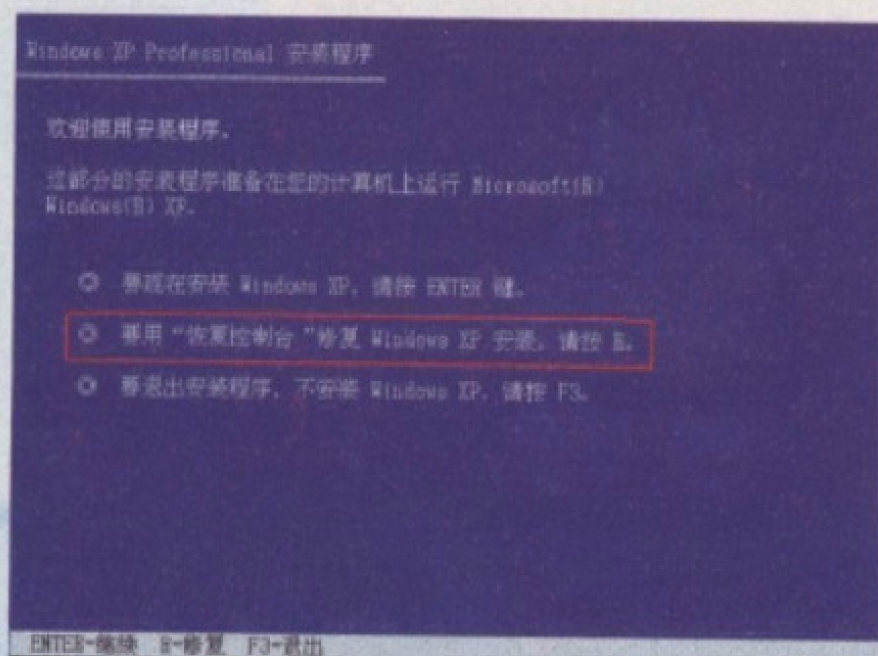


图48

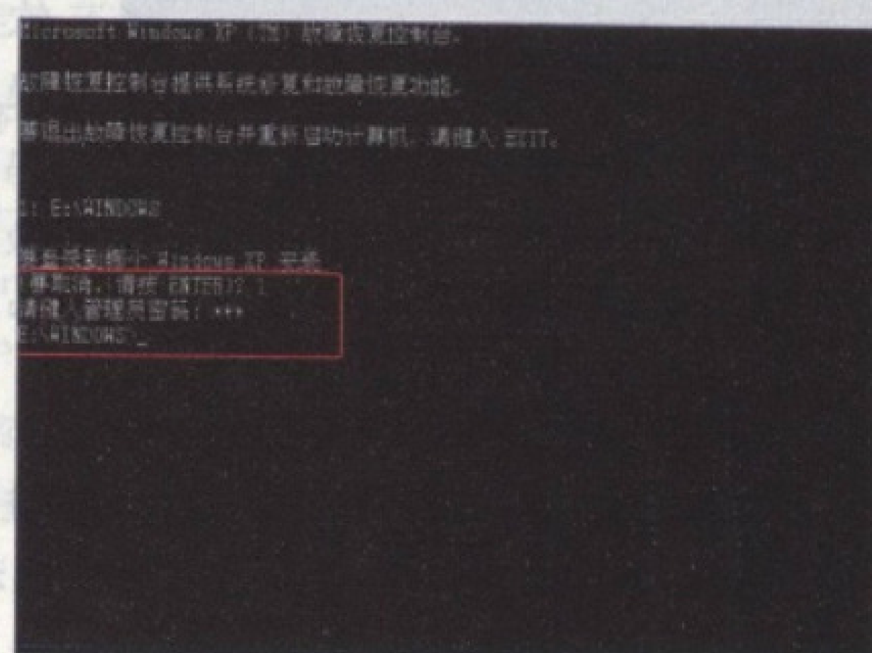


图49

下面我们将以在控制台中禁用Messenger服务为例子，先设置该服务的启动类型为禁用，然后又重新启用它。进入控制台中，先运行listsvc查看各种系统服务的运行状态，在这里应该看见Messenger服务是启动的（图50）。输入“disable messenger”然后回车，这时Messenger服务已被禁用，但仍可通过listsvc命令看到。如果要重新启用该服务并设置该服务随系统自动运行，则需要输入“enable messenger service_boot_start”然后回车。

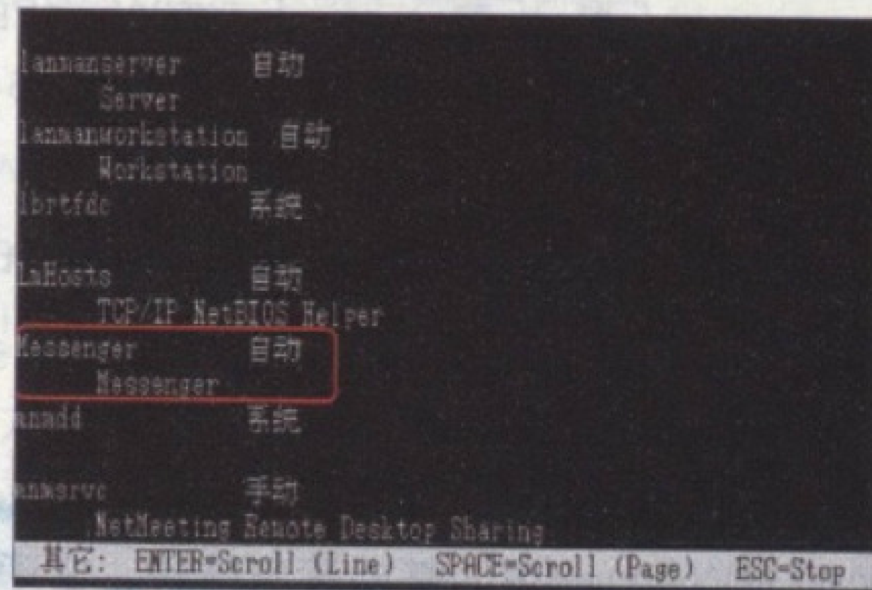


图50

NOKIA
CONNECTING PEOPLE
诺基亚



越黑，越耀眼

耀眼光芒让人无法直视！我们秉承科技以人为本的设计理念，为你带来光彩夺目的诺基亚3100！即使身处黑暗之中，你也依然是众人瞩目的焦点。诺基亚3100，闪亮生活，耀出精彩！想要赢取诺基亚3100独有的娱乐照相机吗？9月1日至10月19日期间，赶快发送短信"Camera"到8558，参加精彩的诺基亚短信竞猜活动[2]，你，就可能是赢家！

- 荧光彩壳
- 彩色动画屏保
- 支持彩信[1]
- 移动QQ[1]和Java游戏[1]



NOKIA 3100
闪亮生活，耀出精彩



彩色动画屏保

86947 86948 86950



彩色壁纸

86786 86226 86788

和弦铃声

89358	I Believe	申承勋
89423	简单爱	周杰伦
89490	两只老虎	传统
89446	我就是我	萧亚轩
89476	看我72变	蔡依林

中秋节免费下载



87053 87052

以上两条彩色动画屏保原价为每条人民币4元，即日起至2003年10月31日止为免费推广月，欢迎免费下载。

可选购的原厂配件



游戏玩家彩壳 娱乐照相机 收音机耳机

www.nokia.com.cn

工具快报

本期稿子准备前夕，有幸受邀参加《大众软件》八周年庆祝活动，和平日仰慕已久的众编辑、来自天南地北的作者以及读者们见面，结识了不少朋友，感觉很是愉快。虽然相聚只有短短的两天时间，可是留下来的却是美好的回忆——林晓接站、与朋友夜谈、参观大软杂志社、座谈会、八周年庆祝大会、和风行水等一众人去全聚德吃烤鸭……除了这些，通过与几位读者的交流，笔者也感到有些惴惴，不过这无疑也是一种很好的激励，真心感谢大家对这个栏目的支持！

■河北 李岩

简约清爽的图像工具——XnView



□类型：图像处理　□版本：1.61
□大小：2.4MB　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://xnview.imarp.com/XnView-win.exe

近来发现不少朋友还在用ACDSee 2.4X这款“老掉牙”的看图工具，很是纳闷，后来得知大家是因为其“清爽”才喜欢用的——想起ACDSee 5.0动辄10余兆的安装文件，给人的感觉确实有些压抑。这里推荐一款精悍的图像工具XnView，希望能给你带来简约清爽的感受。XnView界面清爽漂亮，“身材”苗条，仅为2MB多一点，可功能却一点也不逊色于那些所谓的大牌软件。软件集图像浏览、格式转换和编辑功能于一身，支持包括简体中文在内的44国语言（软件安装后会根据操作系统自动设定语言显示界面）；可浏览的图像格式超过400种，并可输出为40余种图像格式（这一点实在是厉害）；支持多页TIFF、动态GIF和动态ICO文件；具备扫描和打印功能；可对图片进行简单编辑工作，如调整大小、修剪、调节亮度、对比度等，当然还有很吸引人的滤镜（模糊、平均、浮雕等）及多种特效（透镜、波动等）；最后软件还支持幻灯播放、屏幕捕捉、批量转换等相当实用的功能。


简洁界面后有丰富的功能。

打印就是这么简单——EasyShare

□类型：图像打印　□版本：3.2
□大小：506kB（在线安装文件）　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：Http://download.kodak.com/digital/software/easyShare/v3_2/install_easyshare.exe



日前闲来无事在柯达网站游荡，偶然发现一款相当不错的图像打印软件EasyShare，好东东不敢独享，这里赶紧介绍给大家。EasyShare虽说是由柯达公司开发设计，可是竟然拿出来免费提供下载，这种乐于奉献的无私精神让人好生敬仰（风行水怒视：废话讲完了没有？！……）。好，下面就来介绍软件的主要特色。

EasyShare的动态打印预览功能，可在打印前预览实际打印效果，这样第一次打印就可获得所期望的图像品质。软件独有的“One Touch to Better Pictures”功能，将照片与特定的家用喷墨打印机自动进行颜色匹配，从而生成丰富明快的色彩效果，使打印变得很是随意，配上优质打印机完全可获得传统照片品质的打印效果。此外它还具备电子邮件发送功能，可将经常使用的电子邮件通讯名单保存到通讯簿，需要时选择想要发送的照片，然后轻按相应按钮即可发送，非常简单。此外EasyShare使整理照片也变得非常容易，你可按多个标准主题进行标记，也可以轻松地创建自己的主题，检索时即可快速找到需要的照片。最后软件还可对照片进行细微的修复操作，使用动态编辑功能可随心所欲修改照片，对照片进行消除红眼、剪切或其他操作，使照片更出色。总之这款软件界面漂亮、功能强大、使用方便，有这方面需要的朋友不妨一试。

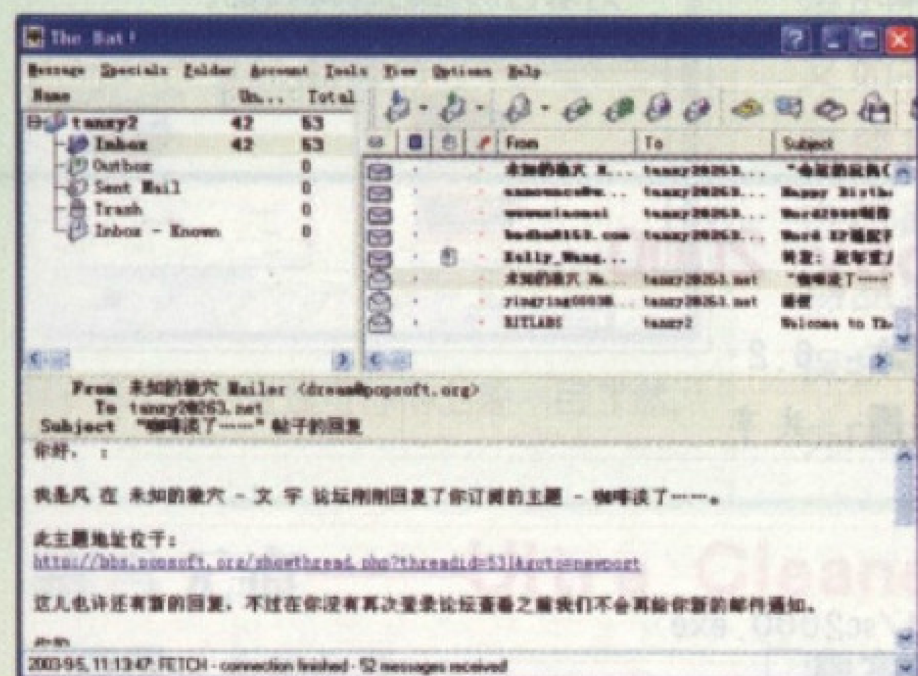

界面看起来很是落落大方。

蝙蝠信使——The Bat!



□类型：电子邮件客户端　□版本：2.0
□大小：3.08MB　□性质：共享
□未注册限制：30天试用期
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.ritlabs.com/download/the_bat/the_bat.exe

上网有些年头的用户，大概都听说过The Bat!这款颇有名气的电子邮件客户端软件，当时它的第一个测试版就被ZDNet评为5星，经过将近6年的发展，这个软件也终于由1.XX升级为2.0版本。The Bat!界面简洁漂亮、使用起来非常简单，即使新手也能很快熟悉它的各项功能，而且完全可满足高级用户的使用需求：软件除具有多账户管理和多线程收发邮件等常用功能外，还有不少特别之处：邮件提醒会显示到来邮件的主题，就像一个收报机那样，非常体贴；可方便地自动纠正英文拼写错误功能；内置HTML浏览器可轻松阅读HTML格式邮件，内建图片浏览器可直接浏览各种格式的图片；具备强大的信息过滤功能（是笔者试过的同类软件中最好的）；可灵活设置用户界面，定制快速模板以便快速发送E-mail，每个文件夹都能拥有自己的模板，酷！

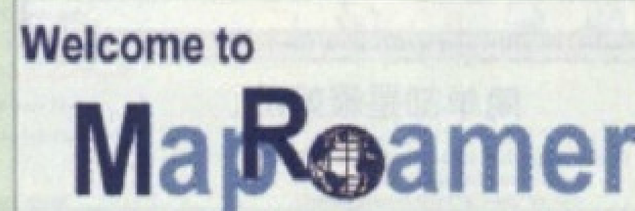


对中文的支持稍有瑕疵。

The Bat! 2.0早在1999年就进行开发了，来看看这个迟迟到来的大作有哪些新的改进——全新的HTML编辑器；内建日程安排和提醒程序；大大改进了可用性和功能性；改进了反垃圾邮件功能；提供反病毒插件功能；增加了本地发送邮件的功能，在编辑器中加强了拼写检查功能……

通向世界的窗口——MapRoamer

□类型：电子地图　□版本：3.3
□大小：358kB　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.maproamer.com/iMRoamCN.exe

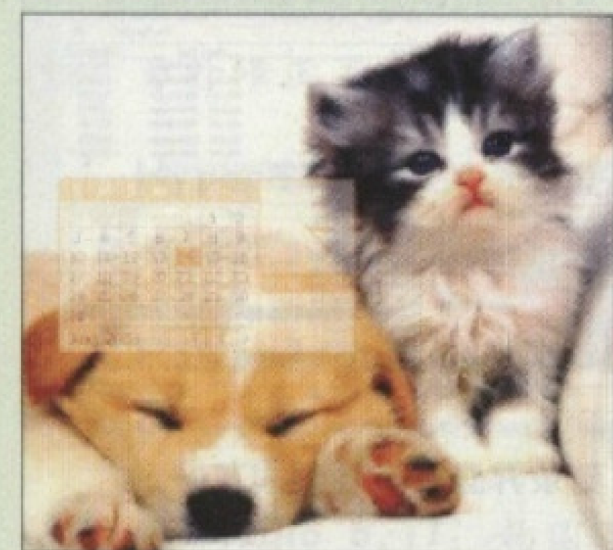


在网络信息高速发展的今天，相信很多人都渐渐习惯在网上查找想去城市的电子地图，今天就给大家介绍一款全球地图漫游浏览器——MapRoamer，让你足不出户就能一览天下。无论你是希望体验从太空观察地球的感受，或是有兴趣研究沙漠化给自然环境、经济发展和人民生活带来的危害，都可在线漫游卫星拍摄的大尺寸环球地表图像（全色/1公里分辨率），并可浏览在联合国登记注册的全世界248处人类文化遗产、1184处湿地和67个自然保护区。MapRoamer还提供了通过互联网访问世界上主要城市地图的免费服务，通过"地图漫游"提供的地图可找到公司、商业、企业、旅游景点、政府服务机构等在城市中的位置、业务信息和相关图片。怎么样？赶紧在这张"地图"上寻找你感兴趣的城市吧！



在MapRoamer中查看北京地图。

超级桌面日历——HyperCalendar



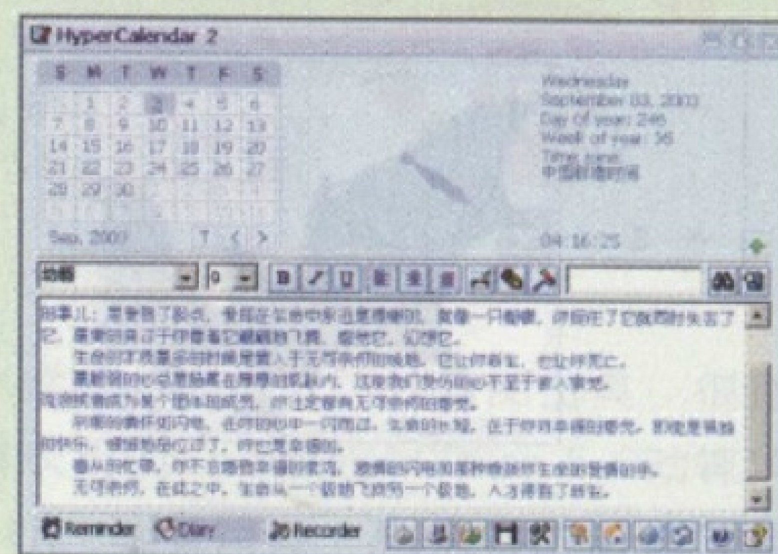
放在桌面上的TopCalendar组件

□类型：系统加强　□版本：2.03
□大小：1.64MB　□性质：共享
□未注册限制：7200分钟使用时间
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.foryoursoft.com/download/installhc2.exe

看看，都已经是电脑时代了，你的桌上竟然还摆着一个传统台历……赶紧换成电

脑日历软件吧，既美观又节约纸张，呵呵。这里向大家推荐HyperCalendar，一款优秀的工具软件，希望大家喜欢。HyperCalendar集成了一个透明的桌面日历、一个时钟、一个加密的多功能日记本和一个录音机。

日历、时钟和提醒器被整合在一个名为TopCalendar的组件中，它能停留在桌面上或被摆放到顶端，其大小、位置、组件和甚至透明度（需要2000/XP支持）都能方便地进行调整。多媒体提醒器可设定播放多种媒体文件如MP3、WMV、AVI、ASF、MPEG、Flash等。多媒体日记可自由设置喜欢的字体、颜色、效果，可插入图片，甚至在日记中录下你的声音，所有日记都可加密，以便有效保护个人信息安全。软件还拥有一个优秀的搜索引擎，可在你所有的日记和提醒中搜索关键字，结果将以列表显示，你可在其中浏览包含关键字的日记或提醒。最后软件还具有美丽的图形用户界面，可选择7种不同色彩的主题。

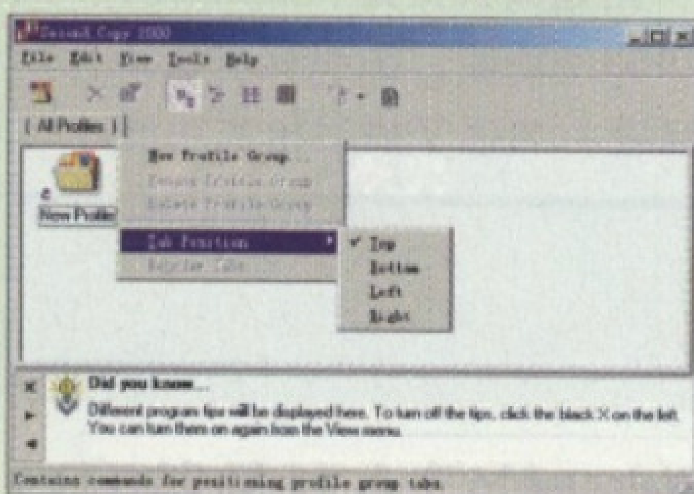

对着日历和时钟写日记。

完美备份——Second Copy 2000



□**类型：** 磁盘工具　□**版本：** 6.2
□**大小：** 1.01MB　□**性质：** 共享
□**未注册限制：** 30天试用期
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP
□**下载：** http://www.centered.com/download/sc2000.exe

Second Copy 2000是一款优秀的数据备份软件，已连续4次获得业界著名"the SIAF People's Choice Award"的最佳全能工具奖，其强大实力可见一斑。该软件用户界面直观、易于使用，具备简单的设置向导，适合各种层次的电脑用户。软件可实时监视源文件的变化并且保持备份更新，当然也能在预定时间自动备份，它在后台运行，无需用户干涉即可得到最新的数据备份。它还有一个特别的功能——让你保持同一文件的多重复件：例如你要起草一份工作建议，你可以做一个备份计划选择A，另一个备份计划选择B，Second Copy 2000可帮助你保持同一文件名文件的不同版本。


简单却是最好的。

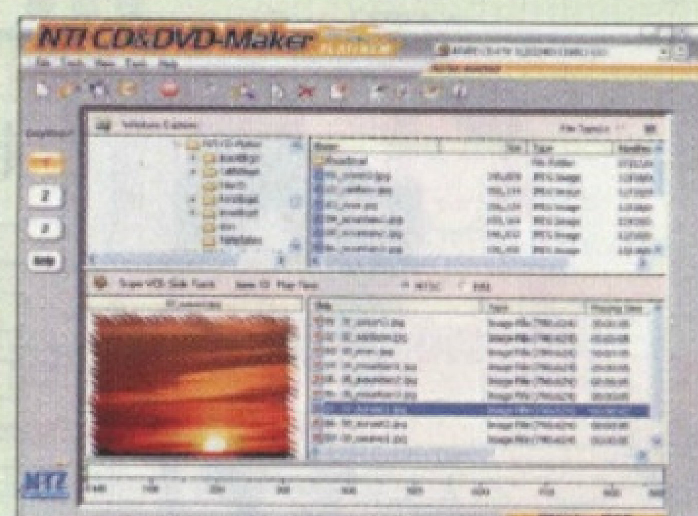
刻录先锋——NTI CD&DVD-Maker

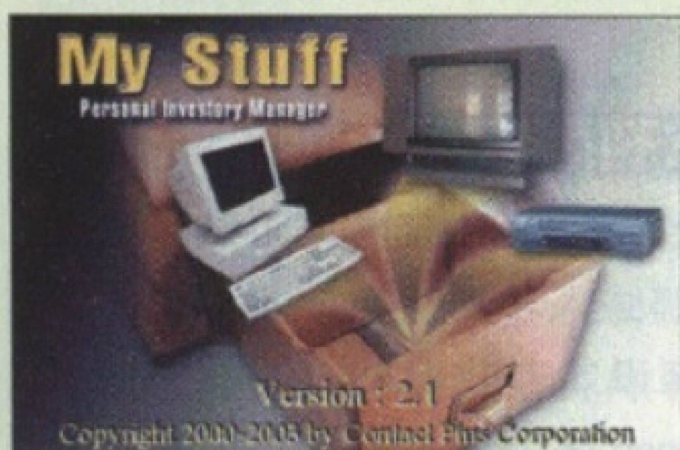
□**类型：** 电子邮件客户端　□**版本：** 6.5白金版
□**大小：** 28.9MB　□**性质：** 共享
□**未注册限制：** 30天试用期
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP
□**下载：** http://nti.downloadtech.net/trial/cdmaker/nti_cdm6_trial_eng.exe



用惯了Nero等刻录软件的朋友，恐怕很少听说过NTI CD&DVD-Maker——它是由美国NewTech Infosystems公司推出的一款优秀的刻录工具软件，经常同SONY等品牌的刻录机捆绑销售。软件界面非常华丽，按钮图标设计得很精美，采用向导式操作，在几步内即可完成刻录工作。其主要功能有：支持大多数DVD格式；通过MP3编码和WAV编辑，制作自己需要的音乐光盘，创建的MP3光盘可用MP3播放器进行播放；可将实况声音录制到CD中，可录制各种会议和演讲；可对WAV和MP3进行双向格式转换；可轻松创建带声音的幻灯片，与朋友和家人分享快乐，或保存为家庭电影VCD和SVCD；将AVI影像文件编码为MPEG1格式和制作VCD；

6.5版本增加了不少新特性：制作音乐CD时能自动调整音轨音量均衡；可将数码照片转为带音乐的幻灯片VCD或SVCD；菜单章节控制，可创建VCD和SVCD菜单；新的易于使用的MP3和WMA CD封面设计；增强了MP3解码器，提高了速度、质量；改良了CD封面制作组件，支持8cm碟片卷标、背景文件模板和曲形文字；新的Wave编辑器可为WAV文件整齐化、标准化、淡入淡出、回音、过滤和放大等声音效果。


刻录界面及向导都很友好。



私人好管家——My Stuff

□**类型**：事务处理　□**版本**：2.1
□**大小**：3.02MB　□**性质**：免费
□**平台**：Win9X//NT/2000/XP
□**下载**：http://edtrujil.u26.infinology.net/mystuffsetup.exe


My Stuff的管理可称得上是一目了然。

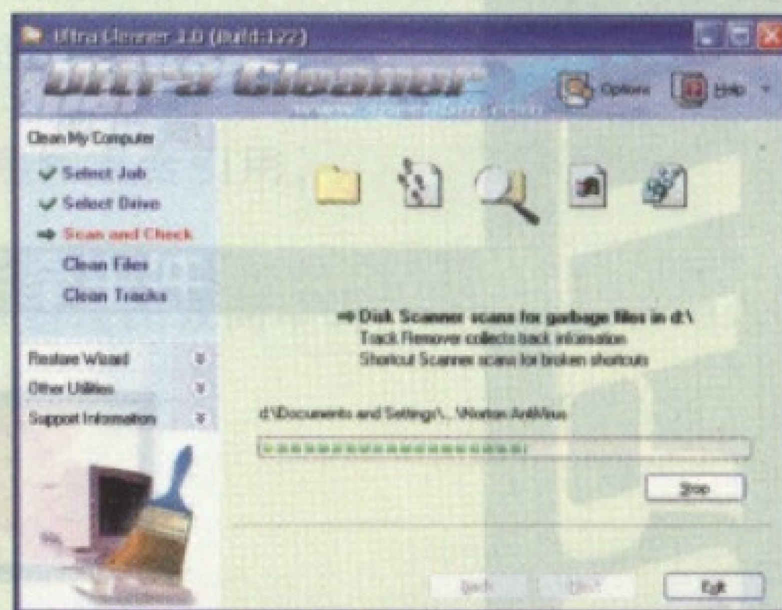
相信许多朋友家里都购置了不少大件。电视机、电冰箱、微波炉之类的传统电器就不说了，数码相机、数码摄像机等数码家电相信也相继进入了许多家庭。不过东西多了，我们也渐渐多了一些以前所没有的烦恼——比如，如何管理这么多的物件呢？相信大家平时都会碰到要保修时却忘记了产品的购买时间及价格，又如在投财产保险时，如何准确对自己的财产作出估价、计算其折旧呢？这些问题使用My Stuff处理起来倒是得心应手——它可帮助你对家具、电器、收藏品等进行跟踪管理。通过十分简单易用的界面，My Stuff提供了诸如物品信息详录、物品实物图片、分类、查询、多种折旧计算方法、估价、生成自定义报表、口令保护和备份等一系列实用方便的功能，其中笔者感觉最实用的是其报表可以输出为PDF格式和Excel格式，这一实用特性大大拓展了My Stuff的适用范围。

踏雪无痕——Ultra Cleaner

□**类型**：系统加强　□**版本**：1.0
□**大小**：2.02MB　□**性质**：共享
□**未注册限制**：21天试用期
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**下载**：http://www.speedbin.com/Download/setup.exe



比尔大叔的Windows操作系统可没有想象的那么完美，注意到自己的硬盘变得越来越“臃肿”么？由于长时间没有进行清理，硬盘被越来越多的垃圾文件所占据，系统性能也逐渐下降。笔者曾帮助一个电脑初学者看她的电脑，深受“刺激”的是在她的硬盘中竟然查找到占用空间近1个GB的垃圾文件，晕倒……这时Ultra Cleaner就该派上用场了，它是一款出色的磁盘清理工具，能帮助你找出系统中的无用文件并进行清理，从而使你的硬盘获得更多的空间。软件可检测和删除开始菜单中无效的快捷方式，可管理/删除IE缓存、历史、网站地址历史和cookie，它不仅有清晰直观的用户界面，同时还具备换肤功能，对硬盘进行分析后，即可显示哪些文件可以安全地进行删除，还可显示硬盘信息。



软件正在扫描和检查文件夹。

软件升级快报

DivX 5.1：著名视频编解码器。新版本包含全新的DivX Player 2.5；经过重新设计的解码器速度提升了10%～30%，在视频重放时支持自动加速处理；为编码器的速度控制模式增加了一些新功能；对编码器的图形界面重新进行了设计，新的界面更加直观简单；改进了对DivX 3的兼容性。下载：http://download.divx.com/divx/DivX51Bundle.exe。

IE6 SP1累计升级补丁包822925（简体中文版）：该升级补丁包含自IE6 SP1发布以来的所有安全问题修正。下载：http://download.microsoft.com/download/9/a/f/9af2dd43-1972-419b-b62c-392458f66bbe/q822925.exe。

GoldWave 5.05：优秀的音频编辑软件。新版本当控制窗口关闭时可显示控制工具栏，实现了大多数插件SDK功能，另外修正了一些问题。下载：http://www.goldwave.com/gwave505.exe。

HyperSnap-DX 5.20：著名抓图工具软件。新版本增强了“替换色彩”功能，新增Windows/Close All菜单，改进了印戳功能，为“捕捉鼠标指针”特性增加了快捷热键。下载：http://hyperionics.swmirror.com/HS5Setup.exe。

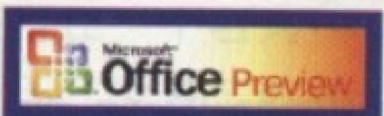
PowerArchiver 2003 v8.6：出色的压缩工具。新版本改善了处理超大压缩文件的速度，优化了对大压缩包的载入和管理，修正了一些Bug。下载：http://www.powerarchiver.com/download。

jetAudio 5.17：韩国著名多媒体播放软件。新版本解决了同步歌词在暂停后不能正常显示的问题，增强了对微软人体工程学键盘的支持，修正了音频CD刻录的一些Bug。下载：http://www.jetaudio.com/download。

业界动态

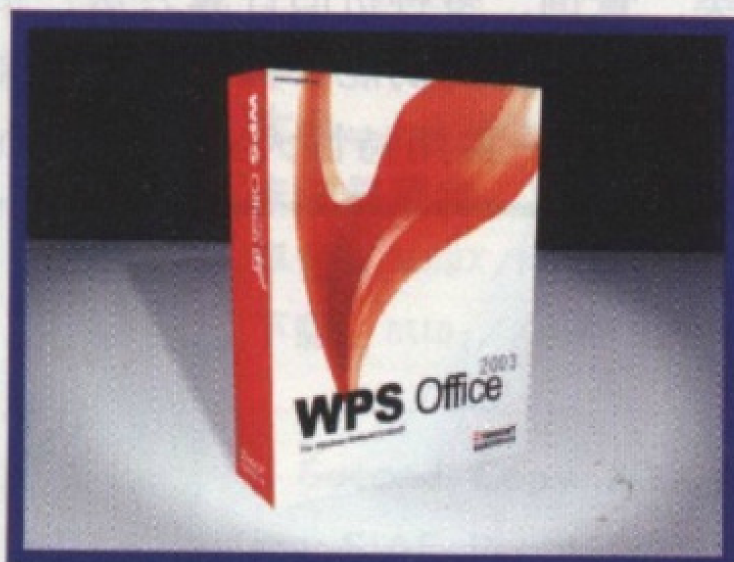
TRENDS

微软Office文件格式加强版权保护（请关注本刊后续报道）



微软即将推出的Office 2003将首次加入新的工具来限制文件的存取。Office的使用者可以特别指定哪些人才能读取或改变窗体及文件，防止文件的复制或打印，甚至设定有效日期。这项新技术是微软要将“窗口版权管理服务”（Windows Rights Management Services）普及化的重要一步，微软这项计划是希望把文件的存取限制纳入企业流程的标准里。分析师表示，这表示微软非常需要找出新的方法来提高微软的服务器软件销售，以及找到机会阻断竞争对手，包括旧版的Office。同时这也给正使用前版或更旧版的Office的企业一个新的升级理由。

WPS首推免费升级策略



2003年8月30日，WPS Office 2003在北京、上海、广州等十大城市上市，金山软件所有用户（从1998年以来，凡是使用过WPS、金山毒霸、金山词霸等正版软件的用户）只需交10元的成本费用就可将办公软件升级至价值1298元的正版产品。业内人士指出，这是价值上千元的大型软件产品第一次推行免费升级，正版软件正逐步走进市民生活。金山公司副总裁王峰表示，2001年底中国政府启动政府软件采购，为中国的软件产业发展创造了一个良好的市场环境，同时也带动了中国企业对正版软件产品的认识。金山公司采取的免费升级策略，目的在于以“市场”的方式而不是“盗版”的方式来推动国产正版软件的普及，从而推动软件产业形成更大的良性发展市场。

书生牵手红旗发布“书生OfficeSure.Red”



最近，“书生&红旗中文2000战略合作暨书生Office-Sure.Red新闻发布会”在京举行。会上，书生电子公司总裁张本伟和红旗中文2000总经理胡才勇签署了战略合作协议，宣布书生公司将与中科院软件所下属高新技术企业——红旗中文2000共同推出书生Office-Sure.Red办公软件，为政府用户提供更适合电子政务应用的Office软件产品。业内专家认为，Office市场竞争激烈，随着《政府采购管理办法》的发布，电子政务市场成为Office软件产品具有战略意义的市场，与应用系统的结合已成为Office软件的又一大竞争点。书生Office-Sure.Red既拥有RedOffice的强大编辑功能，又能与主流电子政务应用系统有良好的衔接，将成为Office市场更具竞争力的产品。

IBM协助美国政府创建在线影像资料库



IBM最近宣布，美国3所主要的大学已选择基于IBM POWER技术之上的Linux来建立国会图书馆首个统一的在线中央影像资料库，这些资料来自于图书馆、国会档案、博物馆及广播公司的电影、电视和数码视频。该在线中央影像资料库最终将成为世界上最大的影像资料贮藏库，并且将极大地提高国会图书馆提供极具价值和重要影像资料的能力，所有来源的影像，甚至包括从哈勃望远镜上得到的影像都将被整合成Internet可访问的资源。3所大学机构（华盛顿大学、Rutgers大学图书馆和乔治亚交互媒体中心学院）已从国家科学基金获取了900 000美元的项目费用。

编者按：如何将手中已有的常用工具使用得滚瓜烂熟，不仅是菜鸟修行首选之道，也是所谓的老鸟们弥补自己缺陷的快捷之路。可惜在实际的软件使用和电脑学习中，这一条经常被丢在一边，这总让我想起一个非洲人满世界找金矿，最后到死也没有发现金矿在自家庭院下的故事。几乎每个Windows用户的机器上都装有Excel，平时输输表格、作些简单的计算倒是很轻松的，一旦碰上稍微复杂的问题，无法简单地用鼠标点击或拖动完成时，就只好闷头放弃——不要在这里停留，否则将会是永远的停留。其实动动键盘输一两个公式甚至几行代码并不如想像中的困难……

键盘下的神奇

——Excel代码书写之公式篇（上）



■重庆 烟波

公式、函数、宏等是Excel工作起来最让用户迷惑和棘手的障碍，而它们恰好又是Excel应用的核心内容。Excel的公式是以单元格引用的地址、名称、函数或常量等为操作数，然后通过运算符连接而成的表达式；函数则是为了某一特殊功能或较复杂的运算过程所编写的内建子程序，用以简化用户输入的公式，宏的功能当然就更强大了，我们可以把它看成是一种基于VBA的编程语言。市面上的普通教程多集中于初步的操作，对于这些知识往往一带而过，因此本系列的教程将以实例为线，知识点为辅，全面介绍Excel的这3个核心内容。本章将主要介绍Excel公式部分的简单使用。

Excel中的一个公式主要包含以下内容：

● 常量：有数字、日期、文本和矩阵常量。

● 引用：引用其他单元格的内容，效果相当于变量，有相对引用、绝对引用和混合引用。

● 函数：有数学、三角、文本、统计等10多类。

因为Excel函数相当复杂，公式篇主要针对常量、引用讲解，必要处引用函数也是比较简单的，后面我们会用大篇幅专门介绍Excel的函数。

1. 计算学期成绩

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	姓名	作业1	作业2	作业3	作业4	平时	期中	期末	学期成绩
2	李倩	88	78	78	45		45	85	
3	曹风	58	87	75	52		85	58	
4	黄依	78	58	73	75		42	75	
5	王来	89	78	73	95		95	71	
6	金木	95	98	58	85		75	73	
7	周波	87	63	59	82		45	83	
8	杨不	68	78	52	53		25	82	
9	胡兴	97	38	35	95		52	57	
10									

图1

=(B2+C2+D2+E2)/4

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	姓名	作业1	作业2	作业3	作业4	平时	期中	期末	学期成绩
2	李倩	88	78	78	45	=(B2+C2+D2+E2)/4		85	
3	曹风	58	87	75	52		85	58	
4	黄依	78	58	73	75		42	75	
5	王来	89	78	73	95		95	71	
6	金木	95	98	58	85		75	73	
7	周波	87	63	59	82		45	83	
8	杨不	68	78	52	53		25	82	
9	胡兴	97	38	35	95		52	57	

图2

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	姓名	作业1	作业2	作业3	作业4	平时	期中	期末	学期成绩
2	李倩	88	78	78	45	72.25	45	85	
3	曹风	58	87	75	52	68	85	58	
4	黄依	78	58	73	75	71	42	75	
5	王来	89	78	73	95	83.75	95	71	
6	金木	95	98	58	85	84	75	73	
7	周波	87	63	59	82	72.75	45	83	
8	杨不	68	78	52	53	62.75	25	82	
9	胡兴	97	38	35	95	66.2[illegible]	52	57	
10									

图3

图1是某班全体同学的平时各次作业和期中、期末成绩表。现在我们要求出其平时成绩以及学期成绩。其中平时成绩为各次作业成绩的平均；学期成绩中，平时占40%，期中及期末各占30%。

在F2单元格中输入“=(B2+C2+D2+E2)/4”（不包括引号，下同），即求出平时4次作业的平均值（如果熟悉函数，输入“=AVERAGE(B2:E2)”效果一样），然后按回车键，或单击编辑栏左边的“√”（图2），即可求出第一位同学的平时成绩，接下来要得到其他同学的平时成绩就相对容易了，只需用鼠标左键单击F2单元格，接着将鼠标移向F2右下角，当光标变成实心十字时，按下鼠标左键，往下拖，直到F9单元格，松开鼠标后即可完成任务（图3）。以上操作在Excel中叫公式的复制。

同理，在I2单元格中输入“=F2*40%+G2*30%+H2*30%”，按回车键便可求得第一位同学的学期成绩，然后从I3开始把公式复制到I9，便可求得所有同学的学期成绩。

提示：对于公式复制，除了上面的拖拉外，还可用快捷键，如上面平时成绩的求取也可以这样进行：再单击F2单元格，然后往下拉直至F9，然后在编辑栏中输入“=(B2+C2+D2+E2)/4”，接着按“Ctrl+Enter”键，即可将所选单元格全部填入公式，求得每位同学的平时平均分。

2. 日期、时间的加减

	A	B	C
1	当前日期	2003-9-3	
2	当前时间	20:35	
3	经过的天数	16	
4	经过的时间	17:40	
5	新日期		
6	新时间		
7			

图4

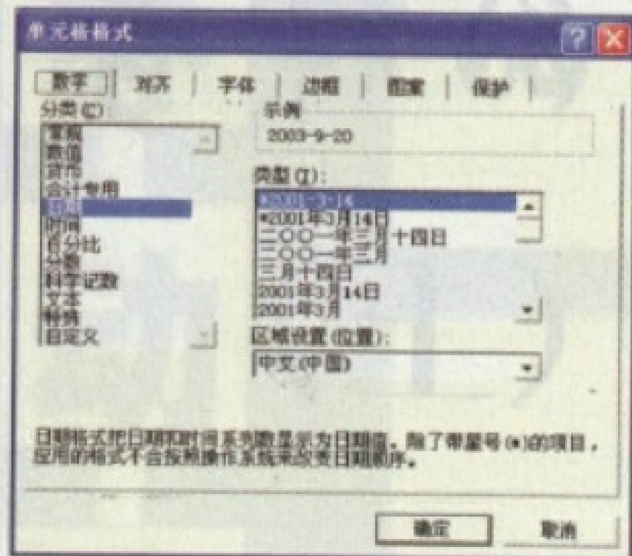


图5

当前日期是2003年9月3日，时间为下午8点35分，求经过16天17时40分后的新日期及时间（图4）。遇到这样的问题，很多人可能感到茫然，其实这个问题解答起来非常简单。首先点击新日期B5单元格，然后单击“格式”→“单元格”菜单项，在弹出来的对话框中点选“数字”选项卡，在“分类”框中选择“日期”，最后单击“确定”（图5），这样B5就套用了日期格式。接下来在B5中输入“=B1+B2+B3+B4”，按回车键，可看到新日期。点击新时间B6单元格，接着单击“格式”→“单元格”菜单项，在弹出来的对话框中点选“数字”选项卡，在“分类”框中选择“时间”，最后单击“确定”，B6也就套用了时间格式。接着在B6中输入“=B2+B4”，按回车键，就得出了新的时间。

为什么可以这样加减呢？这是因为Excel将所有日期均保存成序列数字，每个序列数字表示由1900年元旦至该日期总共经过的天数，如2003年9月1日的数值为37865。Excel也将时间视为序列数字，范围为0～0.999999，24小时的数值为1，每个时间序列数字表示由午夜零时整开始到该时间共经过的时间除以24小时所得到的数。如果你要看某个日期或时间的实际序列数，只需选中此单元格，然后单击“格式”→“单元格”菜单项，在弹出对话框中点选“数字”选项卡，在“分类”框中选择“常规”，最后单击“确定”，此单元格中的日期或时间立刻就变成了一个数值。

3. 工作表内及工作表间的引用

	A	B	C	D	E	F
1		一月	二月	三月	第1季度	
2	业绩	7200	8000	7500		
3	所占比例					

图6

如图6是某集团公司1季度的业绩情况。现在要根据A公司、B公司、C公司的业绩分别求出它们1季度的业绩总额，并计算每月所占比例。另外，还需要求出总公司的每月业绩以及第1季度的业绩总额和每月所占比例。

3个子公司第1季度的业绩总额比较好算，按住Ctrl键，依次点击各工作表名，将3个工作表都选中，然后在E2单元格中输入“=B2+C2+D2”（图7），按回车键，这样3个公司第1季度总额就算好了。接下来计算每月所占比例，同样同时选上A、B、C公司的3个工作表，在B3单元格中输入“=B2/$E$2”，并按回车键，这样即可得到第1个月业绩在1季度中所占比例。接下来按住B3右下方“填满空点”，鼠标光标变成实心十字后，往右拖拽至D3，这样，2月和3月的业绩在1季度中所占的比例也出来了。

=B2+C2+D2

	A	B	C	D	E	F
1		一月	二月	三月	第1季度	
2	业绩	7200	8000	7500	=B2+C2+D2	
3	所占比例					

图7

秘诀： 在Excel中输入含$符号的地址时，除可直接输入外，也可以在输入某一地址后，按F4键分别选出$E$2、E$2、$E2、E2四种组合方式，不停地按F4，就会在4种组合中循环选择。

绝对引用与相对引用

有人可能要问，为什么例2中的B3单元格要输入“=B2/$E$2”，而不是“=B2/E2”？这其中涉及到Excel的一个重要功能：相对引用与绝对引用。引用的地址中列或行的坐标均不含$，如E2，就叫相对引用，其作为公式的一部分复制到其他单元格时，将随单元格而改变其相对位置。地址中列或行的坐标均含$，如$E$2，则称为绝对引用，其作为公式的一部分复制到其他单元格时，并不随单元格的变化而改变其位置，永远是E2。至于行列中的某一项含有$，则为混合引用，原理类推。举例来说，如果此例中B3中输入的是“=B2/E2”，那么经过拖拽复制操作后，公式内容因复制相对引用而变成：“C3=C2/F2”和“D3=D2/G2”，因F2、G2无内容被视为0，因此C3、D3的内容变成了#DIV/0!（插图1）。而B3中输入了“=B2/$E$2”就不同了，其分母永远固定为E2单元格。

	A	B	C	D	E
1		一月	二月	三月	第1季度
2	业绩	9000	8400	7900	25300
3	所占比例	0.35	#DIV/0!	#DIV/0!	
4					
5					
6					

插图1

接下来我们来算一下总公司的每月业绩，以及其他各项。总公司的一月份的业绩是A、B、C三公司一月业绩的总和，因此，在总公司工作表B2单元格中输入“=A公司!B2+B公司!B2+C公司!B2”（如果熟悉函数，也可以输入“=Sum(A公司:C公司! B2)”），按回车键后即可得到总公司一月份的总业绩。最后用鼠标拖拽的方法即可得到总公司二月和三月的业绩。至于总公司1季度业绩，直接把3个月的加起来即可，每月所占比例和上面的操作一样，此处不再赘述。

提示： 对于不同工作表间的引用，首选要写明工作表的名称，以叹号“!”结尾，接着再写上具体的单元格名称。否则Excel将默

单元格区域的引用

有时我们可能要引用某个区域单元格的内容，特别是使用函数的时候。对于区域一般采用左上角的单元格名和右下角的单元格名组合起来命名，如B2:E5。如果我们要求B2:E5区域内所有数值的和，那么可输入“=SUM(B2:E5)”。除此之外还可为区域另外命名：选择要进行定义的单元格区域（连续或非连续都可以），单击“插入”→“名称”→“定义”菜单项，在弹出的“定义名称”对话框的“在当前工作簿中的名称：”框中输入此区域的名称，如输入“销售”，接着按“新增”按钮，然后单击“确定”即可（插图2）。如果要求此区域中所有数据的和，则可输入“=SUM（销售）”。

秘诀：也可在选择区域后，单击地址方块的名称框（插图3），其名称呈现选择状态后另输入一个名称，按Enter键即完成对该区域名称的定义。

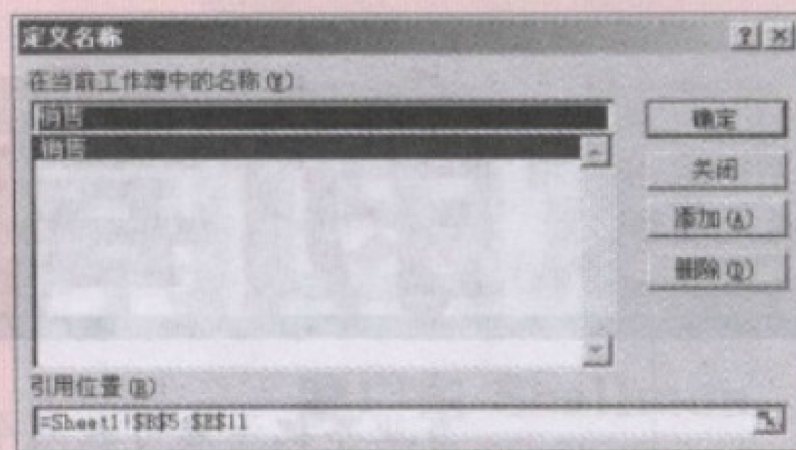


插图2

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3		15	12	85	832	456
4		45	86	57	59	53
5		15	95	96	94	92
6		24	25	28	29	65

插图3

认为当前工作表中的单元格。如名称为“A公司”的工作表的B2单元格可表述为：A公司!B2。

4. 数组公式

数组即矩阵，在介绍数组公式前得先介绍一下数组常量。Excel中数组常量的输入须按以下规定：数值的前后用大括号括住；以逗号分开各列内容，如{12, 23, 85}表示1行3列的数组；以分号分开各行的内容，如{4,5,6;8,5,9}表示2行3列的矩阵。

Excel中数组公式非常有用，尤其在不能使用工作表函数直接得到结果时，数组公式显得特别重要，它可建立产生对多值或一组值而不是对单个值进行操作的公式：

●输入数组公式：选择存放结果的单元格区域（可以是一个单元格），在编辑栏输入公式，然后按“Ctrl+Shift+Enter”键锁定数组公式，Excel将在公式两边自动加上花括号“{}”。注意：不要自己键入花括号，否则Excel将认为输入的是一个正文标签。

●选取数组公式：先选中区域中任意一个单元格，然后按下“Ctrl”+“/”键即可。

●编辑数组公式：编辑数组公式时，须选取数组区域并且激活编辑栏，公式两边的花括号将消失，然后编辑公式，最后按“Ctrl+Shift+Enter”键。

●删除数组公式：选取数组公式所占有的全部区域后，按Delete键即可删除数组公式。

下面介绍两个使用数组公式的例子。

（1）如图8所示的工作表，需分别计算各类商品的销售额，这时便可利用数组公式实现。单元格B14中应输入“{=SUM(IF(A2:A11="数码相机", B2:B11*C2:C11, 0))}”。这个数组公式创建了一个条件求和，若在A2:A11中出现值为“数码相机”，则数组公式将B2:B11和C2:C11中与其相对应的值相乘并累加，若是其他值则加零。

说到这里可能有人要问了，难道在B14中直接输入“=SUM(IF(A2:A11="数码相机", B2:B11*C2:C11, 0))”不行吗？确实不行。虽然数组B2:B11和C2:C11均在工作表中，但B14的公式中，相乘后的结果数组B2:B11*C2:C11不在工作表中，因此必须使用数组公式。

	A	B	C
1	商品	单价（元/台）	数量（台）
2	数码相机	3500	5
3	笔记本电脑	12000	6
4	台式电脑	6000	8
5	数码相机	4000	10
6	数码相机	3000	9
7	笔记本电脑	11000	12
8	台式电脑	5000	18
9	数码相机	4000	6
10	笔记本电脑	8000	2
11	台式电脑	4500	7
12			
13	商品	销售额（元）	
14	数码相机		
15	笔记本电脑		
16	台式电脑		

图8

提示：使用不在工作表中的数组，而公式仅占用一个单元格时就需要以数组的方式输入。其具体原则是：一个公式使用了数组，并且这个数组不在工作表上，就应该使用数组的方式输入这个公式。

（2）假设要将如图9的A1:A50区域中的所有数值四舍五入到2位小数，然后对四舍五入的数值求和。通常情况下我们会使用公式“=ROUND(A1,2)+ROUND(A2,2)+…+ROUND(A50,2)”。如果你掌握了数组，那操作就简单多了。只需对“(ROUND(A1:A50,2)”数组进行求和即可，但因为数组“ROUND(A1:A50,2)”并不在工作表中，因此要使用数组方式输入公式，即“{=SUM(ROUND(A1:A50,2))}”。

	A	B	C	D
1	15.2646	四舍五入后的和		
2	158.456			
3	157.896			
4	12.8965			
5	13.8965			
6	1.8657			
7	156.94236			
8	25.486691			
9	15.8975642			
10	5.126876			
11	6.26884			
12	84.657895			
13	4583.315			
14	[illegible]			

图9

（未完待续）

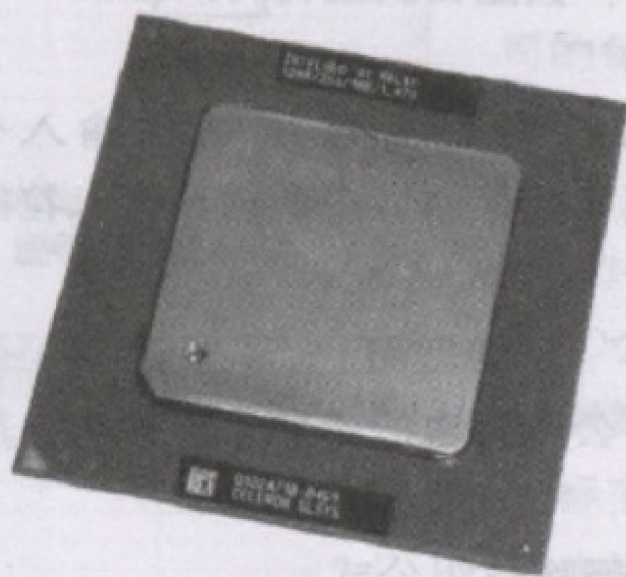
新毒龙悄然问世，

当业界把注意力放到今年9月23日发布的Athlon 64时，当世人认定Duron已停产并会逐渐从市面上慢慢消失时，AMD给了我们一个既突兀又惊喜的消息——代号为Applebred的新核心Duron上市。在这之前没有任何消息，也没有任何宣传，新Duron一出现就以低价切入市场，时间又恰好在Intel的赛扬全面降价之前，看来AMD似乎是想在自己一向擅长的低端市场再掀波澜。而处于PC处理器霸主地位的Intel对此毫无惧色，依然按自己的计划对产品进行降价，来做好产品线的新旧更替工作。新一轮的中低端处理器竞争无声无息地展开了。

纷繁芜杂的低端市场

这两年IT业不景气，PC处理器市场的需求普遍降低，低端产品受到了许多消费者的青睐。

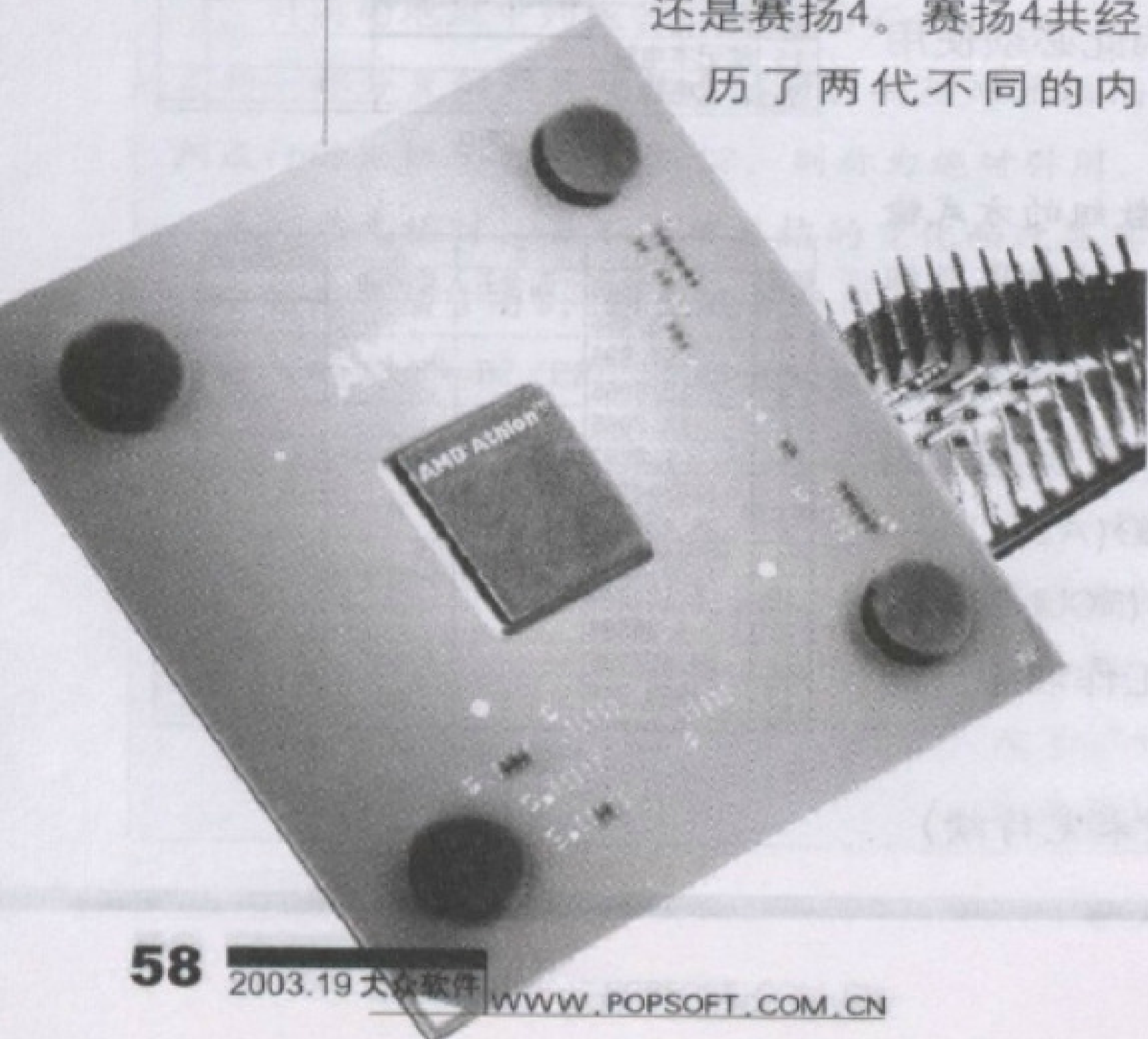
Intel依然走着惯用的高频率路线，一边就AMD的PR性能标识与后者大打口水战，一边不断提高产品的频率以打压AMD。在低端市场，基于图拉丁核心的赛扬3代还在苦苦支撑，从1GHz到1.3GHz的型号都



图拉丁赛扬

在继续销售。由于原来Morgan核心的Duron已逐渐淡出市场，因此300元左右的图拉丁赛扬便成为觉得“能用就行”且预算不多的朋友的首选。

当然，Intel在低端市场的主角还是赛扬4。赛扬4共经历了两代不同的内核。第一款是Willamette核心P4的简化版，采用0.18微米工艺，由于性能较差，且频率提升空间有限，所以已逐步退出市场。单从经济角度上来说，400元出头的Willamette赛扬1.7GHz是不错的选择；但对于经济充裕点的朋友，基于Northwood核心的赛扬更合适，其中赛扬4 2GHz更拥有很高的性价比，因为它的价格只与1.7GHz的Willamette赛扬相差几十块，但由于采用0.13微米工艺的新核心，超频性能相当不错，大部分都能超到2.6GHz以上。



为配合最新的赛扬2.7GHz上市，Intel已在8月24日全面下调现有赛扬CPU的价格，从2.1GHz到2.6GHz的赛扬处理器价格降幅在6%－14%之间。其中赛扬2.1GHz由74美元降到69美元，降幅约为7%，而频率最高的赛扬2.6GHz竟从103美元下降到89美元，降幅达14%，折合人民币已在千元以内！对于原来103美元这个售价，Intel把它套到新推出的赛扬2.7GHz头上。不过整体来看，本应面向低端市场的赛扬4却处于接近中端产品的价位（相对于价格非常低廉的Athlon XP），是否值得购买就看用户自己的意向了。



以频率取胜的赛扬4代

去年年底，AMD宣布Duron系列产品全线停产，这样1.3GHz的Morgan核心Duron成为绝唱。同时AMD对整个产品线作了相应调整，以低频率的Athlon XP 1700+和1800+主打低端市场，这个格局一直保持到今年8月中旬。孰不知，8月20日左右代号为Applebred的新Duron在内地电脑市场悄然出现，事先毫无迹象，上市后AMD也没有进行任何宣传。新Duron采用0.13微米工艺，系统前端总线（FSB）从先前两代Duron的200MHz提升到266MHz，封装也采用了低难度低成本的OPGA（塑料封装方式），并采用先进的EV-6总线及Barton支持的SSE指令集。这让人联想到了先前传闻的Thorton内核处理器，但让我们失望的是，新处理器内集成的依然是64kB二级缓存，而非256kB，处理器基板上27291的编号加上测试软件提供的数据，使我们不得不相信它应该是Thoroughbred B0核心Athlon XP的Duron版。这样它倒更像那个胎死腹中的Appaloosa Duron，唯一不同在于后者采用PR标称，而新Duron采用实际时钟频率标称。

新Duron一共推出了1.4GHz、1.6GHz和1.8GHz三个产品，已上市的前两款售价分别是330元和360元（8月底价格），如此一来，它

处理器市场微澜四起

■广东 Shallmun

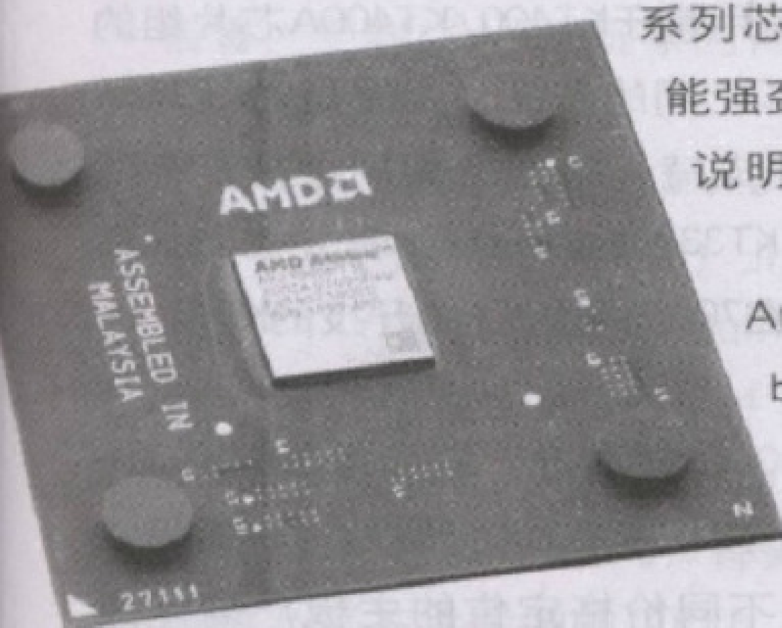
们与Athlon XP 1700+（395元）之间的距离不是很大，吸引力还不够，这样1.8GHz的Duron上市后很可能会出现有价无市的尴尬局面。要避免此情形，AMD需要进行相应调整，要么让本来已非常便宜的新Duron继续降价，要么让Athlon XP 1700+退出市场。普通消费者最希望看到的无疑是前者了。因为二级缓存只有64kB，发热量不大的新Duron也拥有大幅度超频的能力，由于第一批产品居然没有锁倍频，1.6GHz的新Duron很容易就能超到2.0GHz，而一些测试数据表明超频后其性能甚至可与Barton 3000+媲美，确实让人惊讶（编者注：新Duron的测试成绩请参考本期"新品初评"栏目中的相关文章）。

不过让人遗憾的是，并不是所有Socket A主板都能支持新Duron，就算是升级主板BIOS也是如此。AMD也建议厂商将Applebred新Duron处理器搭配主板和散热风扇一起捆绑销售，所以想要升级的朋友一定要先查清楚自己的主板是否通过要求，新购机器也要注意主板搭配。

竞争激烈的主流产品

目前主流的主要是Pentium 4和Athlon XP平台，前者通过不断提升前端总线和处理器频率来获取性能提升，而后者则通过增加二级缓存容量来得到更强的性能。

经历了3代的发展，P4已由400MHz前端总线经533MHz过渡到800MHz，由于过渡产品出现频率相同的局面，为方便用户辨认，Intel分别为相应的产品编号增加了A（即最早的Northwood核心、400MHz FSB的P4）、B和C三个字母，例如P4 2.4GHz就有P4B和P4C两个型号，分别代表533MHz和800MHz前端总线的产品，这也常被一些JS利用，以赚取差价。与前一代P4B相比，P4C虽然仍采用0.13微米工艺的Northwood核心，由于前端总线从533MHz提升到800MHz，加上全面支持超线程技术，性能得到了进一步提升。P4C搭配Intel为自己产品量身定做的i865/i875系列芯片组后，确实是一个性能强劲的平台，不过其价格也说明了一分钱一分货。



苦苦支撑的AthlonXP

AMD方面，主流产品Athlon XP经历了Thoroughbred的A0与B0两种核心以后，正逐渐向Barton核心过渡。最新的Barton核心与Thorougbred核心相比，加倍的512kB大容量二级缓存是其性能得以提升的决定性因素，同时也是最为吸引消费者的地方。优异的性能加上低廉的价格，成了众多消费者青睐Barton核心Athlon XP的重要原因。但要知道，自从AMD使用了PR值为其处理器命名后，不仅是PR值和实际频率不同会让人造成误解，而且处理器核心每次改变，PR值的计算方式也会随之变化。在现在的AMD Athlon XP处理器当中，实际频率在2150MHz附近的产品就有3款：Thoroughbred B0核心/133MHz外频的2600+（2133MHz）、Thoroughbred B0核心/166MHz外频的2700+（2167MHz）以及Barton核心/166MHz外频的3000+（2167MHz）。丰富的主流产品在给消费者提供更多选择的同时，也带来了不少烦恼。

目前市场上最常见的Barton 2500+处理器与Thoroughbred B0核心一样，依旧采用333MHz FSB，不过新的"Barton B"的FSB会提升为400MHz，配合DDR400内存系统，将具有更强劲的性能。只是由于200MHz的外频（400MHz FSB）已接近Athlon XP平台的极限，超频潜力非常有限，166MHz外频的Barton则还有很大超频空间，因此频率最低的Barton 2500+以700元出头的售价，深受超频爱好者青睐。相比来说，目前热卖的P4C 2.4GHz的售价（1400元）其实要高出许多，性价比并非最佳。

可望不可及的高端产品

从2.8GHz开始，P4C的价格便迈入2000元大关，3GHz的产品更高达3400元。同样，400MHz前端总线的Barton B核心Athlon XP 3200+售价居然接近5000元，完全抵得上一台普通整机！相信普通朋友对这些顶级产品光有羡慕的份儿，只能从各类评测中一睹它们的风采了。

放眼未来，AMD的Athlon 64即将隆重登场，而Intel的Prescott也将在年底以前发布。不过有关它们的坏消息也不断涌现，首先Athlon 64为配合明年发布的微软64位操作系统，在今年以内将实行限量发售，20万的出货量主要面向欧美市场，国内可见的产品数量可想而知。而且AMD自己表示，前期的Athlon 64简化版将不支持64位计算，如此看来AMD能否在今年年底以前带我们进入64位时代，还值得商榷。Intel方面也不见得顺利，先前传出过Prescott处理器发热量过大的不利消息，过高的功耗使它需要配置大而笨重的散热器，超频性能更不用提，对主板的挑剔也是一大弊病。综合来看，今年在高端处理器市场上，Intel和AMD两个死对头大打出手的可能性比较低，一切只待明年了。

给AMD平台找颗如意"芯"

——三大厂商芯片组逐个看

■广东 廖年旺

主板芯片组在主板中的作用相当于CPU在电脑中的作用，它决定着主板的大致功能和性能。不同厂商、不同型号的芯片组，具体的性能及支持的技术规范都有所不同。因此选用AMD处理器的用户，选择主板品牌前，还需要为它挑选一颗适合的"芯"（芯片组）。目前AMD平台的主板普遍采用VIA、SiS和NVIDIA这3家厂商的芯片组，下面我们就来了解一下这3家厂商的主流芯片组产品。

老牌芯片组厂商VIA（威盛）



VIA的KT系列芯片组在早期是AMD平台的不二选择，无论业界反响还是市场销售都很不错。KT266等早期产品已逐渐被淘汰（目前常见的还有KT266A主板，价格非常低廉，如果选择基于266MHz FSB的处理器还可考虑），现在购买AMD CPU的用户通常会选择333/400MHz FSB（系统前端总线）的新核心产品，因此主流AMD平台主板多采用KT333、KT400、KT600等芯片组。VIA芯片组一直存在一个问题，就是刚推出的芯片组总不够稳定或不够完善，而改进版（即后缀"A"字样型号的芯片，例如KT266A、KT400A）的产品往往比较成熟。

其中，KT333是一款支持DDR333内存、AGP 4×、支持6个USB 1.1接口和内建AC'97音效的芯片组，它的CE版本可支持333MHz FSB的CPU；KT400则正式支持333MHz总线、AGP 8×和DDR400，与之搭配的VT8235南桥整合了5.1声道AC'97音效，并支持6个USB 2.0接口；KT400的南北桥之间采用533MB/s带宽的V-Link连接技术（比KT333的266MB/s多了一倍），但它对DDR400内存的支持并不理想，且不能直接支持Barton核心的AMD处理器（一些厂商的KT400主板可通过刷新BIOS支持Barton核心CPU）。KT400A相对于KT400有了大幅度改进，不但正式支持DDR400内存和Batton核心的AMD处理器，且采用FastStream64技术改进了内存控制器，性能有一定提高。



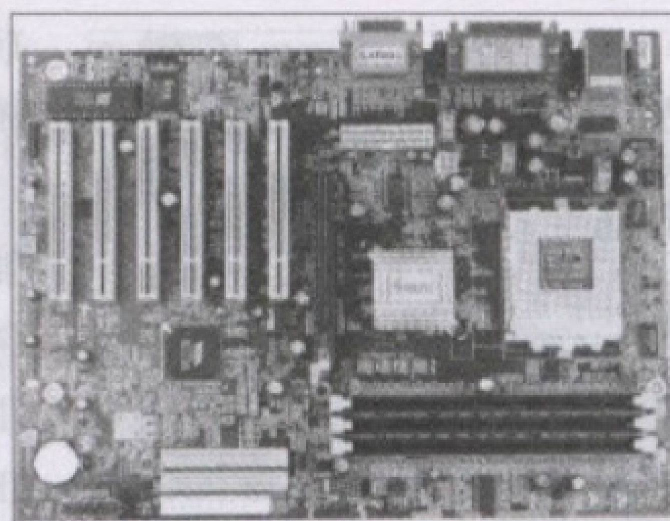
KT600正式支持400MHz总线，同样采用FastStream64技术，降低了系统内存和CPU之间的延迟，将单通道DDR性能发挥到了极致。VIA表示，KT600在内存控制方面比KT400A更有效率，在某些场合等效甚至超过128位双通道内存的构架。KT600配备的是VT8237南桥，支持8个USB 2.0接口，增加了对SATA RAID的支持，可连接SATA接口的硬盘，这是它的一大卖点，因为目前的AMD平台芯片组中，只有它提供了SATA支持。

在KT600推出之后，人们一直都怀疑VIA是否会与以往一般推出改进版的KT600A，增加对双通道DDR400内存的支持。但从相关消息分析，因为AMD在今年9月推出了新架构的Athlon 64处理器，因而VIA没有必要再推出基于支持双通道内存的Socket A平台芯片组了，因此KT600芯片组很可能是VIA最后一款基于Athlon XP处理器的高性能芯片组。

大体来说，KT266A芯片组适合基于266MHz FSB CPU和DDR266内存的搭配，主板的价格通常在500元以下；而333MHz FSB AMD处理器和DDR333内存的搭配则应采用基于KT400/KT400A芯片组的产品。KT333是介于KT266A和KT400之间的产品，主要是在KT266A的基础上增加了对DDR333内存的支持，市面上相同主板厂商的KT333产品要较KT400的便宜一些：KT333的主板在620元左右（如硕泰克KT400-A4C），KT400的主板在700元附近（如升技的KD7），大致相差在100元以内。

而KT400A主板的价格则与KT400比较接近，例如微星KT4 Ultra和升技KD7A等基于KT400A芯片组的主板都在700元左右，大家可在性能与价格上进行取舍（也可在不同价格定位的主板厂商间选择）。如果选择基于Barton核心的中高端AMD处理器，KT600是不错

的选择。因为目前AMD CPU都采用Socket A构架，且主板芯片组支持的技术普遍都向下兼容，KT600主板的价格与KT400主板相差不多，例如技嘉GA-7VT600和微星KT6 Delta-LSR的主板都在800元左右，因此KT600将会取代以前的芯片组。


采用KT400A芯片组的硕泰克SL-KT400A-L主板。

不断创新的SiS（矽统）



SiS的芯片组产品一直以价格优势在市场上占据一席之地。较早的SiS746芯片组率先在AMD平台中引入了对AGP 8×的支持，并支持DDR333内存。此外SiS746芯片组没有沿用SiS745、SiS735的单芯片设计，而采用传统的南北桥设计，使用独家高达1GB/s传输速率的MuTIOL技术在南北桥之间通信。虽然SiS746相对VIA同档次的芯片组来说速度不占优势，但它的SiS963南桥提供的功能并不比VIA逊色，在很多方面甚至赶在了VIA的前面，例如支持IEEE 1394接口等。

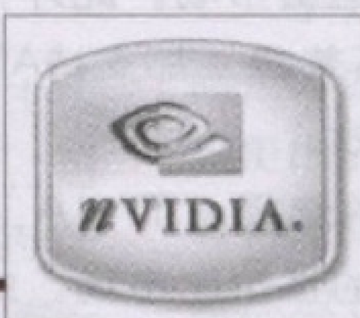
不过，SiS官方没有明确表示SiS746芯片支持333MHz FSB，因此随后推出的SiS746FX芯片组，除支持AGP 8×、DDR400内存和将内存带宽提升至3.2GB/s外，还明确表示支持333MHz的FSB。虽然与SiS746FX相配的SiS963L南桥也提供与SiS963南桥大致的技术（如也提供6个USB 2.0接口和ATA/133支持），但却放弃了对IEEE 1394的支持，这是它的一个缺憾。

针对AMD的400MHz FSB处理器，SiS同样推出了新的芯片组SiS748。不过SiS748除标称支持400MHz总线，及采用了SiS独有的HyperStreaming（超速数据流总线）技术之外，其实也只是SiS746FX的延续，具体规格与SiS746FX相比没有太大改变。同SiS748搭配的南桥仍是SiS963L，也不支持IEEE 1394接口。但也有个别搭配SiS963南桥的主板产品，例如大众KT748主板就采用了SiS748+SiS963的组合。



不过，与SiS芯片组的众多型号相比，市面上基于SiS芯片组的主板相对VIA来说就显得少了一些，只有SiS的几家代表厂商（比如精英、华擎）推出一到两款产品。由于SiS芯片组定位较低端，基于它的主板有一定价格优势，采用不同SiS芯片组的主板价格也相差不多（一般只相差50元左右，例如SiS746FX芯片组的华擎K7S8X售价是548元，而SiS748芯片组的华擎K7S8XE也只有599元），因此选购时可"一步到位"。

AMD平台的新贵NVIDIA



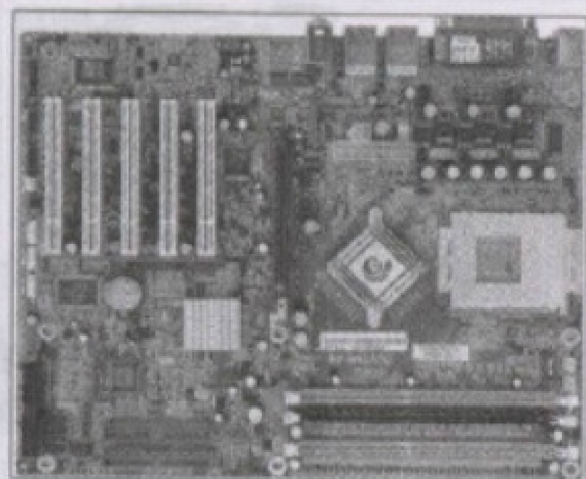
自从2001年夏天首次发布基于AMD平台的nForce芯片组以后，NVIDIA的芯片组就一直被业界高度关注。而今年5月14日NVIDIA又发布了nForce2的更新产品——nForce2 400和nForce2 Ultra 400。2002年7月16日NVIDIA发布了支持双通道DDR的nForce2，提供了对333MHz FSB CPU、DDR400内存和AGP 8×的支持，其性能表现令业界刮目相看，受到广大DIY玩家的青睐，动摇了竞争对手VIA和SiS的市场地位。

在第二代芯片组nForce2中，有nForce2 IGP、nForce2 SPP（以下简称IGP和SPP）北桥和nForce2 MCP、nForce2 MCP-T（以下简称MCP和MCP-T）南桥几种芯片。其中，IGP北桥整合了GeForce4 MX420显示核心，而nForce2 SPP则是独立型北桥芯片，适合搭配外置显卡的用户；其他方面SPP都与IGP相同，都支持双通道DDR 400MHz。南桥MCP-T芯片除增加了IEEE 1394接口支持和内置双网卡外，其他方面都与MCP一样。由于nForce2南北桥芯片换位搭配的兼容性很高，因此IGP和SPP都可与MCP和MCP-T的任一款芯片相组合，这样便能制造出不同定位的产品。

虽然IGP和SPP也可支持基于333MHz FSB、Barton核心的AMD处理器，但许多厂商的产品在这方面有一些小Bug。随着AMD基于400HMz FSB CPU的推出，NVIDIA在今年5月发布了nForce2 400和nForce2 Ultra 400芯片组，沿用MCP和MCP-T南桥，新的两款北桥芯片除增加对400MHz FSB的支持外，技术特征（都没有内置显示核心）都与IGP和SPP基本相同。不过，nForce2 400仅支持单通道DDR400内存，并只能搭配MCP南桥，是一款面向低端市场的产品。



由于nForce2芯片组都是面向高端的产品，因此是追求高性能用户的首选，例如华


采用NVIDIA nForce2 Ultra400芯片组的磐正8RDA3G主板。

硕A7N8X等采用SPP北桥的主板售价在950元左右。选择400MHz FSB CPU的用户，如果更注重性能表现，nForce2 Ultra 400则是最佳选择，通常它搭配MCP南桥的主板价格在800元左右（例如磐正的8RDA3G），而搭配MCP-T南桥的主板则在1500元或更高（例如技嘉GA-7NNXP和承启7NJS Ultra主板）。不支持双通道DDR的nForce2 400的优势在于价格较低，一般在700元左右（例如磐正8RDAE），就相关测试成绩看，它与nForce2 Ultra 400的性能差异并不很多，属于高性价比的选择。

更正与致歉

《大众软件》今年第8期《快乐数码迎长假》一文中刊登的翰林电子书"参考价格"有误。该产品的生产厂商天津津科电子有限公司提供的市场指导价为2680元，请读者选购时以此价格为准。对由此给广大读者和天津津科电子有限公司所带来的不便，我们表示诚挚的歉意。

《大众软件》编辑部
2003年09月05日

综述

以上3个厂商的AMD平台主板芯片组产品都各有特色。VIA芯片组的特色在于兼容性好，且有个别产品支持SATA RAID，而NVIDIA和SiS的产品都不支持SATA RAID，需要在主板上板载控制芯片才能提供这一功能，但这样也增加了成本。不过，VIA芯片组一般不支持IEEE 1394接口，需要外加相关芯片（VIA自己有），额外增加成本。而NVIDIA产品的特色在于性能优秀，功能丰富，即使是面向中低端市场的nForce2 400也具有很好的性能。SiS芯片组的特色则在于产品线比较丰富，部分产品支持IEEE 1394接口，价位上也比前2者更有优势。

随着支持400MHz FSB的一系列新芯片组（包括KT600、SiS748、nForce2 400和nForce2 Ultra 400，具体规格见附表）的上市与普及，前几代芯片组将逐渐退出市场。此外，这4款新芯片组支持的CPU和内存总线都向下兼容，都支持ATA/133接口、AGP 8×、USB 2.0和AC'97音效。

NVIDIA的产品大都是面向高端的选择，而VIA、SiS和NVIDIA的nForce2 400都在竞争中低端的性价比市场。由于VIA一直是AMD平台忠实、有力的支持者，在这方面的技术积累很深厚，在AMD平台中相对稳定，更适合追求稳定的普通家庭和办公用户。另一方面，与AMD一样，VIA在业界都是以性价比高著称，因此采用VIA的主板产品在相对稳定的基础上也有性价比上的优势。不过，NVIDIA单通道的nForce2 400是一着有力的棋子，只因它并不比双通道的nForce2芯片组主板慢多少，而价位也比较有竞争力，这样势必会与KT400系列芯片组争夺中端市场。

而SiS方面，从相关测试成绩看，SiS748和KT600的性能表现几乎打成平手，再加上前者仍然保持低价格优势，相信会在低端市场中有一定份额。但SiS芯片组要与VIA和NVIDIA竞争中高端市场，还是稍有些力不从心。因此，虽然3家芯片组厂商都在互相竞争，却也谈不上是你死我活的淘汰赛，因为它们各有不同特色和定位，能适合不同用户的需要。

对于即将上市的Athlon 64平台，三分AMD芯片组之势将会再现。VIA在AMD平台的芯片组方面有着很深的积累，和AMD的合作关系也很密切，因此初期会在兼容性和稳定性方面占有一定优势；SiS的低价策略也能保证它的一席之地；而NVIDIA的芯片组则善于后发制人，这从nForce到nForce2的飞跃中看得很清楚。不过，由于这个平台的需求毕竟还未普及，目前还存在很多变数，不能说谁占有绝对优势，因此谁优谁逊还言之过早。从这三个厂商以往的表现，以及直至目前所公布的芯片组技术方面来说，它们很可能将重演三者目前的市场定位。

附：主流AMD平台芯片组基本规格表

芯片组厂商	VIA		SiS		NVIDIA		
北桥芯片	KT400	KT600	SiS746	SiS748	nForce2 SPP	nForce2 400	nForce2 Ultra 400
CPU总线	333MHz	400MHz	266MHz	400MHz	333MHz	400MHz	400MHz
内存总线	DDR400	DDR400	DDR333	DDR400	双通道DDR400	DDR400	双通道DDR400
内存带宽	3.2GB/s	3.2GB/s	2.7GB/s	3.2GB/s	6.4GB/s	3.2GB/s	6.4GB/s
最大内存容量	4GB	4GB	3GB	3GB	3GB	3GB	3GB
内存通道	单通道	单通道	单通道	单通道	双通道	单通道	双通道
南桥芯片	VT8235	VT8237	SiS963	SiS963L	NVIDIA MCP	NVIDIA MCP-T	NVIDIA MCP-T
南北桥总线	V-Link	V-Link	MuTIOL	MuTIOL	Hyper Transport	Hyper Transport	Hyper Transport
南北桥带宽	533MB/s	533MB/s	1024MB/s	1024MB/s	800MB/s	800MB/s	800MB/s
支持USB 2.0接口数量	6	8	6	6	6	6	6
IEEE1394	不支持	不支持	3	不支持	不支持	2	2
SATA RAID	不支持	支持	不支持	不支持	不支持	不支持	不支持

注：南北桥芯片的搭配方式可由主板厂商根据产品定位确定。

Computer DIY

三招两式修电脑 安装故障篇(下)

■四川 老莱

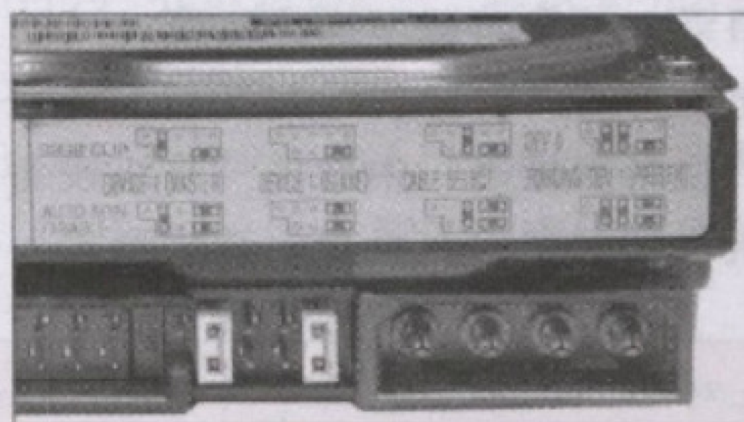


六、硬盘/光驱安装故障

存储器（硬盘/光驱等）的安装故障类似，故我们在此列出具有典型性的故障范例，以期举一反三。

实例一：主从盘的问题——系统没找到或不能识别硬盘或光驱。出现这类问题，大家可先检查硬盘与主板之间的IDE连线是否松动。如果不是连线问题，那么再看看硬盘上的主从跳线是否设置正确。因为所有IDE设备包括硬盘光驱等，都使用一组跳线来确定安装后的主/从状态。硬盘的跳线器大多设置在电源接口和数据线接口之间，通常由3组（6或7）针或4组（8或9）针再加一个或两个跳线帽组成。

一台电脑中通常有2个IDE接口（有些主板通过附加控制芯片多提供了2个IDE接口），每根IDE数据线有3个接头，其中一个接主板的IDE接口，另两个则可接两个硬盘或一个硬盘与一个光驱。在同一根IDE线上如果接两个IDE接口设备，则必须一个设为主盘（Master），另一个设为从盘（Slave）。例如，某机安装了光驱再开机后，硬盘不能检测到，如果主板上只有一根数据线，光驱与硬盘接在同一根数据线上，那就把光驱后面板上的跳线设置为"Slave"，因为硬盘多设置在"Master"。此外有的硬盘有两种设置主盘的方式：一种是单独一个主盘，不存在从盘；另一种是有主盘，但允许从盘存在，这点也需要注意。



安装前务必注意硬盘上的跳线说明。

实例二：盘符消失之谜——新组装配置为精英845G主板、赛扬2GHz、256MB DDR内存、40GB酷鱼硬盘、48×刻录机的电脑，将各种配件组装好后，将40GB硬盘分为6个区，开始安装Win98 SE。安装好硬件后，便先开始装主板的驱动程序"Intel Chipset Installation Software（Intel芯片组安装程序，IAA）"和"Intel Application Accelerator（Intel应用程序加速器）"。安装好后打开"设备管理器"→"磁盘驱动器"项，发现硬盘型号已被正确识别。但第二天打开电脑一看却发现E、F、G、H盘及光驱盘符都不见了，这是怎么回事呢？

于是便打开系统属性查看"设备管理器"，发现硬盘设备不见了，而"性能"提示项里出现错误提示"正在使用DOS分页方式"，看样子很可能是磁盘驱动有问题。笔者将怀疑重点放在了主板驱动上，于是卸载掉了IAA驱动。重启电脑后系统提示找到新硬件，硬盘控制器的驱动被自动安装，看样子问题就在于此；再次重启电脑后，"久违"的硬盘及光驱盘符又出现在眼前。通过此例故障，笔者不是想说安装IAA驱动不好，而是它的有些版本存在兼容性问题，大家选择安装时需注意，因为后来笔者从网上下载了最新版的IAA驱动再安装，问题再也没出现过。如果你也遇到类似问题，先不要急着花时间重装系统，不妨先卸载一些驱动试试。

实例三：IDE线接反之后——有一次安装好电脑后启动电脑，显示器由绿变红，屏幕变黑。打开机箱，仔细观察，发现CPU风扇正常运转，关掉电源后仔细检查板卡的安装质量，重点重新安装内存条及显卡，检查主板的相关跳

线等部位。仍未解决问题，遂采用“最小系统法”排除故障，去掉硬盘光驱等的连接线，只保持主板、CPU、内存、显卡的最小系统，开机后系统顺利开启。于是便重点检查光驱和硬盘的连接情况，当接上好光驱后上述故障重新出现，检查后发现光驱连接用的IDE线接头上无防反插的凸块，难道是方向接反了？仔细一看果不其然，正确接好后系统正常启动。

七、常见外设的安装故障

下面我们再讲讲显示器、扫描仪/打印机的典型安装问题。

实例一：显示器常见的安装故障：

电源指示灯不亮。先检查是否已打开电源开关，是否连接电源线、电源开关和电源线是否存在质量或接触不良问题。

无图像输出。是否已打开电源开关，显示卡是否正确安装或有松动，是否连接信号线。检查电源指示灯的颜色，如果是橙色，显示器和计算机系统在节能状态，则按键盘或移动鼠标重新激活系统。

图像暗淡或黑屏。可先调节显示器上对比度和明亮度按钮试试。

图像跳动或出现波纹画面。可能周围有引起电子干扰的电器设备，将其移开或干脆将显示器换个地方试试。

显示器一直处于节能状态。看看显示器的信号线是否已和主机相连，检查信号线插头并确信各引脚没有弯曲，并确认电脑是否正常工作、主机是否被超频使用等。

显示屏出现色斑。显示屏上出现大面积或局部色斑，这是显示器被磁化的表现，原因主要有，显示器靠近磁性物品被磁化，搬动显示器后，使机内偏转线圈发生移位，产生色纯不良等。解决办法是检查周围是否有引起电子干扰的电器设备，如有将其移开；不要频繁搬动显示器；用显示器上的消磁按钮对显示器进行消磁。

属性设置不当引起的故障。如果将分辨率或刷新率设置得过高，导致黑屏，重启电脑时按F8键进入安全模式，调低分辨率或刷新率即可。

实例二：手柄常见的安装故障

手柄的物理安装或驱动安装不当，都可能造成手柄不能正常使用。例如使用MIDI口的手柄，在“游戏控制器”中没有相应的驱动程序，点击“添加”也找不到，或提示“游戏端口或游戏驱动程序配置不正确”等。这时可先在“设备管理器”的“声音、视频和游戏控制器”中查看是否有一项“XXX Gameport Joystick”（“XXX”部分可能由于不同的声卡有不同名称），这时就需要先安装它的驱动，再安装游戏手柄。此外，由于一些厂家提供的手柄驱动程序本身有问题，也会造成驱动安装不正确，用户可到网上搜索最新或稳定的驱动。

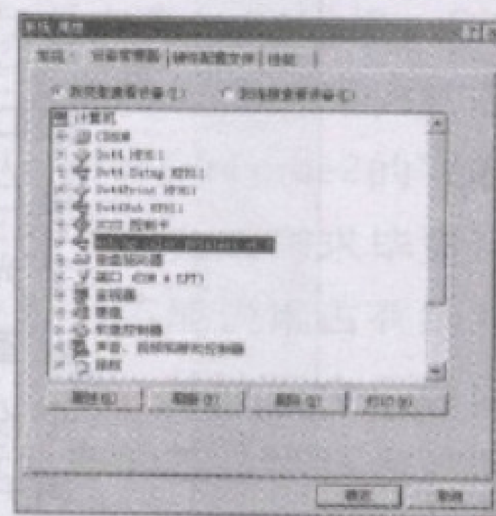
如果一些按键不正常或不响应，可进入“游戏控制器”的“属性”（先确保你所选择的“手柄类型”正确），检查方向标“+”是否在中心位置，如不是则必须在属性面板中校准。按任一个动作键（如1、2、3、4号键，或X、Y、Z、A、B、C键），转动各方向键（上、下、左、右键），看其是否能正常响应，如发现不正常或不响应的按键较多，可尝试先更换驱动及安装较新版本的DirectX试试。如发现哪个按键有问题，也不能校正，那么原因多是手柄上有脏污所致，拆开手柄用橡皮清洁干净手柄线路板和导电橡胶上的脏污，则可恢复正常工作。


检测手柄按键。

实例三：USB接口的扫描仪/打印机的安装故障：

随着USB成为扫描仪/打印机的主流接口标准，很多朋友都可能遇到过USB扫描仪/打印机的安装问题，例如安装后出现找不到USB端口或打印/扫描不正确的提示等。下面我们以HP990打印机为例，介绍这类USB设备的正确安装方法。

如果要安装打印机的电脑以前曾装过惠普打印机的驱动程序，请一定先完全卸载以前装的驱动，否则可能会无法找到设备或安装不上驱动。有时还需要手动删除一些安装文件：进入Windows\inf\other文件夹，找到所有以hp990开头的hp990*.inf文件（inf文件扩展名在此系统下为隐藏属性），删除所有与打印机驱动相关的.inf文件。再删除USB端口。驱动程序的正确安装步骤如下：连接打印机与电脑之间的USB线，打开电源，系统就会提示找到一个新的硬件Deskjet 990c，并显示USB驱动安装向导，选择“搜索设备的最新驱动程序（推荐）”后指向驱动文件目录，按屏幕提示操作即可。


确认设备管理器中打印机驱动已被正常安装。

如果用此法安装USB扫描仪/打印机后还是无法正常使用，那可以试试在“设备管理器”中选择“升级设备驱动”（不要选择“添加打印机”来安装），重复安装步骤。

通过以上对电脑硬件安装故障的介绍，相信你一定对这类故障有了较全面的了解。管中窥豹，只要大家结合我们介绍的实例，在实际运用中多思考多观察，相信一定能从不会到会，对这类看似简单的电脑安装故障应付自如的！

PConline.com.cn 太平洋电脑网

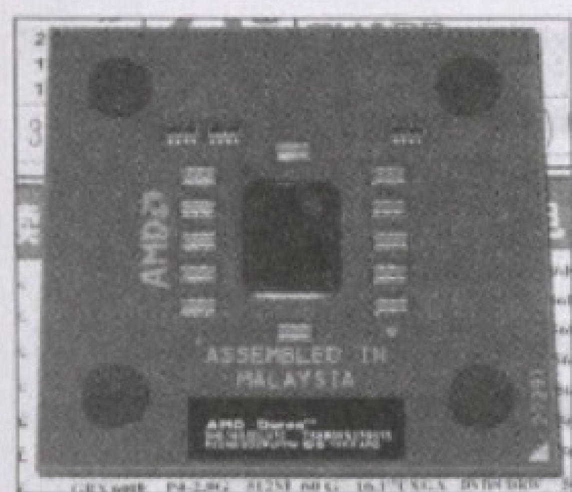
市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

本月市场动态

◆ CPU

一段时间以来，CPU市场一直保持着平稳势头，无论价格还是品种都没有太大变化，本月这种局面终于被打破，AMD新款的Duron（毒龙）终于在市场中出现，引起各大媒体及消费者们的关注。新Duron采用Applebred核心，同老款Duron相比具有更低的电压和发热量，更高的主频，且具有很强的超频性能。目前市场中新Duron一共有两款：Duron 1400MHz和1600MHz，目前价格分别为320元和360元。其他型号的AMD CPU近期并没有太多调整，其中Barton核心的Athlon XP 2500+降5元，报价为720元。


AMD新Duron已上市。

Intel方面，本月整体的价格调整并不太大。高端P4 CPU方面，P4 3.0C降30元，报价为3420元；P4 2.8C降30元，报价为2350元。多数主流P4 CPU都保持平稳势头，只有个别型号的价格有所下调：P4 2.4C本月降20元，报价为1440元；P4 2.0A降60元，报价为1200元。赛扬本月降幅比较小，散装赛扬2.0GHz降10元，报价为520元。

◆ 内存

由于本月国际半导体市场上DRAM颗粒价格一路上扬，导致国内市场的内存价格也出现了明显震荡，各内存品牌的多数产品都出现了一些涨幅。现代内存本月涨幅明显，DDR266 256MB涨35元，报价为320元，而DDR400 256MB涨20元，报价为345元。Kingmax内存也有一定上涨，其中红色底板TSOP封装的DDR333 256MB涨5元，报价为345元；炫彩DDR333 256MB涨5元，报价为350元。Kingston方面，DDR333 256MB涨5元，报价为360元，DDR400 256MB涨5元，报价为410元。

虽然进入9月份以后，不少业内人士都认为内存需求有望得到改善，但从实际情况看，整体需求仍然疲软，所以预计10月份内存价格会稳中有降。

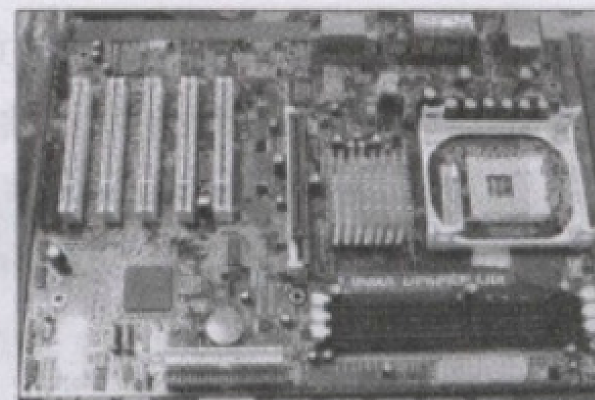
◆ 硬盘

硬盘市场本月中有明显波动，各品牌硬盘的价格出现了一次明显的上扬，虽然主流产品并没有太大波动，但笔记本硬盘价格涨幅相当大。IDE硬盘方面，希捷酷鱼7200.7 120GB小涨5元，报价为770元。本月比较值得关注的是160GB的IDE硬盘，希捷酷鱼7200.7 160GB的价格已跌破1000元大关，报价为995元。西部数据方面也有好消息，WD800BB（80GB）的价格再度下调，目前报价为590元，而WD1200BB（120GB）也跌破800元大关，报价为795元。

笔记本硬盘本月涨幅相当惊人，其中日立（原来IBM的硬盘部门已被日立收购）20GB的价格已涨到了795元，而日立40GB的价格也涨到1020元。从市场情况看，近期笔记本硬盘的涨价主要还是受到一些硬盘大户炒货的影响。

◆ 主板

进入9月份，刚开学的学生成了市场上最大的购买军团，而主板方面的动静并不大，无论Intel平台的主板还是AMD平台主板，都没有太多新动作。Intel平台方面，继上月i848P芯片组（只支持单通道DDR400内存，其他指标与i865PE相同）发布后，有多款848P主板陆续上市，价格普遍在800多元，比较便宜的双敏848P主板也要749元。不过，升技近期针对大学生用户开展了一次限量促销活动（全国限3000片），采用i848芯片组的IS7-V售价仅为699元，在848P主板中性价比极高。但纵观采用Intel芯片组的全系列主板，848P主板的性价比无疑没有太多优势。相比之下，865PE主板的价格却在稳步下调，有的865PE主板价格（比如昂达就有一款699元的产品）甚至要远低于新出的848P主板，但848P主板的价格迟早会低于865PE。848P主板的价格居高不下也只是因为新品刚上市的缘故，相信不久后就会降到合适的价位。


双敏848P主板

AMD平台主板方面，只支持单通道DDR的nForce2 400主板已跌入500元之内，这对KTXXX系列主板打击巨大，毕竟KT系列一直以低价和稳定著称，而随着

nForce2主板的日趋成熟及这次的价格调整，KT系列主板的优势在逐渐消失。而且，刚上市的KT600价格较高，这似乎也与VIA走低价路线背道而驰，看来VIA芯片组的日子是越来越不好过了。

◆ 显卡市场分析

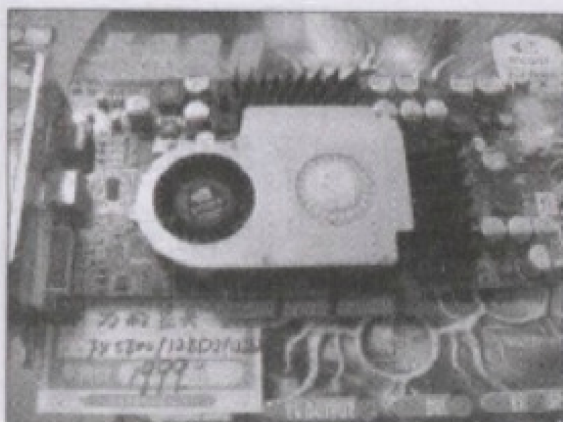
显存颗粒的价格上涨已开始在市场上显现威力，部分品牌的显卡已将代理价提升了几十元不等，而公开报价依然没有改变，因此暂时不会影响消费者的购买。但如果显存继续上涨的话，公开报价一定会有所上扬，所以现在大家看准了就下手吧！

ATI

RADEON 9800SE的话题好像永远也说不完，从1099元到999元，到个别“别出心裁”的厂商报出的799元，ATI的价格策略受到了很大挑战。另一方面，9800SE的销量也没有预期的完美，一些商家已开始抱怨。现在市场上的9800SE价格开始动摇，不少品牌已低于1099元出售，而且仍然送罗技光电鼠标。而低端的RADEON 9200SE还在热销，更多购买的还是学生朋友，毕竟399元的它算是比较低廉的选择了。

NVIDIA

高端的GeForceFX 5900批量上市，近日又有消息称耕升的FX 5900最低只要1999元，但市场上根本还看不到货，我们觉得厂商还是应该少把精力放在吸引眼球上，多在产品质量上下点功夫。在1999元的价位上，现在已有FX 5800可供选择，万丽FX 5800的报价是目前市场上最低的。FX 5600的价格也有新的突破，昂达的FX 5600（64MB、128bit显存）只有699元，而128MB、128bit显存的价格为799元，就目前来看还没有哪家厂商的FX 5600比它更低。性价比很高的GeForce4 Ti4200依旧在市场上热销，一款老显卡能有如此销量实属不易。对于学生来说，MX440依旧是他们的首选，毕竟其价格只有300多元，相信在未来一段时间内MX440和Ti4200还将继续热销。



市场上最便宜的GeForceFX 5800显卡——1999元的万丽FX 5800

◆ 显示器市场分析

15”液晶显示器已由暗涨代理价转变到明涨公开价，前一段时间的涨价还不影响购买，而明涨公开报价就要影响很多消费者的选购了。消费者已习惯了降价，对于涨价还是不太接受。一部分原本打算购买液晶的用户转移到了CRT显示器的阵营，千元以下的17”纯平显示器得到很多消费者的认可，虽然这类产品的各项指标都不高，但对于一般家庭用户还算凑合。

液晶显示器

最近15”液晶显示器的价格一路攀升，普遍上涨了几十元到百元不等。虽然很多液晶显示器出现了涨价，但也有部分厂商逆流而上，拿出几款产品作降价销售，比如MAYA的液晶NFS-7由原先的3999元降到了3699元。大屏液晶显示器正大步下调，目前以飞利浦为代表的18”LCD的价格仅为4199元，跌破4000元的价位也指日可待。

CRT显示器

对于大多数人来说，千元左右的17”纯平显示器是很合适的产品，而一些品牌的17”纯平更报出了860元的低价，这对于其他厂商都是不小的打击。目前中端纯平显示器的价格还普遍维持在1200～1400元之间，并没有大的浮动，这也给低端显示器更大的空间。在这段液晶显示器涨价的时期，CRT显示器的日子会好过一些，但液晶取代CRT的日子并不会太遥远了。

本月市场热点

回顾1999年以前的北京电脑市场，大家首先想到的是攒电脑的地方，肯定不会同品牌机、笔记本、数码产品联系在一起，因为那时的电脑市场里几乎只经营电脑配件，若想购买品牌机、笔记本等产品，只能到专卖店或者路边的门面店去看。

经过最近几年的变化后，如今这种局面已经有所转变，现在北京各大电脑市场的经营范围都有所扩大，除散装配件一直在经营外，台式机、笔记本及新潮数码类产品都不断增多，增长势头十分迅猛。同时，整机和数码类产品在市场上的地位也正在发生转变，并有取代传统配件的主导地位之势。

家用整机市场目前主要由台式机、笔记本及移动PC组成。其中台式机经过多年的发展后，已处于相对稳定期；移动PC作为台式机与笔记本之间的新兴产物，市场定位及其产品性能还都有待提高。经过近1年的价格调整后，现在笔记本电脑的市场已相当成熟，为迎合人们追求时尚的心理，市场中最近出现了几款外形极为小巧的笔记本，这些笔记本的配置都不低，均采用了现在主流的迅驰技术，均可实现随时随地上网的特性，下面就为大家介绍几款这样的产品。

首先介绍超小迅驰笔记本索尼PCG-TR1C，它拥有乳白色靓丽的外观设计，被很多朋友称为“女性专用笔记本”。它的配置为Pentium-M 900MHz处理器，256MB DDR内存，30GB硬盘，内置Combo驱动器，采用宽屏高亮10.6”



索尼TR1C笔记本

液晶显示屏，并内置旋转数码摄像头等配置，包括光驱、电池的重量仅有1.41kg，售价为16888元。

接下来看看富士通的LifeBook P5010，它拥有Pentium-M 900MHz处理器，256MB DDR内存，40GB硬盘，内置Combo，配备10.6″液晶屏。超酷的外观设计，与索尼的风格截然不同，但相信很多女性朋友也会喜欢，它的售价为17800元。

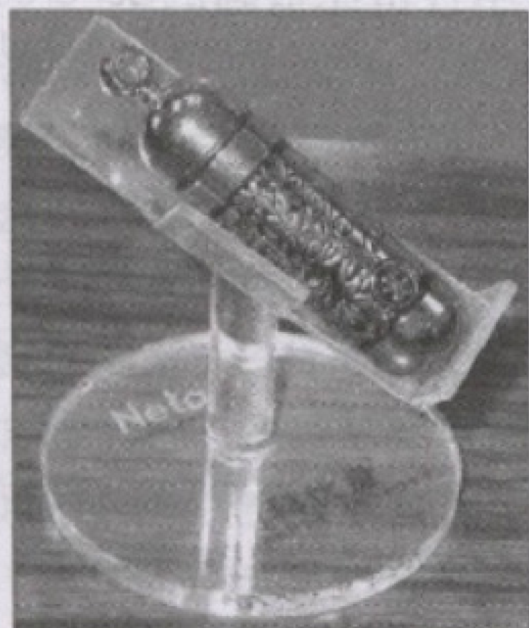
松下CF-T2采用了Pentium-M 900MHz处理器，256MB内存，40GB硬盘，它的12.1″液晶显示屏虽说在超小"本本"中相对较大，但因为整机采用了全外挂的设计，所以重量也十分轻，目前售价为16999元。

最后给大家介绍不久前刚推出的华硕S200N，它采用Pentium-M 1GHz处理器，256MB内存，40GB硬盘及8.9″液晶显示屏，仅有普通A5纸张的大小，含电池重920克，目前售价15888元。

以上几款笔记本虽说都是超轻超小型的，但配置都可算得上现在笔记本中的主流了，超薄时尚的外观设计一定会吸引不少朋友的目光；当然，它们的价格也很"时尚"。

由于笔记本电脑热销，近来笔记本专用鼠标的发展势头也十分良好，我们最近就在市场上发现了专为笔记本设计的迷你光电鼠标，型号为猎鹰OP-M308，设计较稳重，主体采用黑色基调，分辨率可达到800dpi，还附赠接口转换器。它目前的售价相对较高，约150元。不过，值得一提的是该款鼠标采用了5段双向伸缩线，可自由调节鼠标线的长度，使用起来相当方便。

当然，除笔记本及周边设备外，闪存盘市场近来也十分火爆，尽管由于闪存芯片成本上升，闪存售价有一定上浮，但并没有挡住人们的购买热潮，那些外观设计独特的产品更是吸引了不少消费者的关注。在众多外观各异的闪存盘中，返古设计引起了不少时尚一族的关注，其中"U星座"闪盘很容易让人认为是男孩子们喜欢的挂饰，因为它的外壳纹路突兀感十足，且采用了全金属材质，外形设计十分考究；同时接口设计得也很隐蔽，用户需要拧开闪存盘顶端的盖子才能见到，不过这并不影响数据传输，因为它附送了一根转换线，可通过转接线传输数据。当然，拥有了时尚外观的"U星座"售价也很高，其中64MB就高达298元，128MB型号的售价更高达498元。


拥有时尚外观的"U星座"闪盘。

数码市场在这个月中变化明显，不仅新品层出不穷，还有许多产品大幅降价。MP3市场中，最近备受关注的三星MP3出现了大面积降价，其中主打产品YP-55i降幅达到了230元，报价已跌到了1650元，而YP-55系列的另外两款产品——55V和55H的降幅也非常大，目前报价分别为1890元和1380元，其他三星MP3的降幅也比较明显，其中YP-700S降幅达到了300元，现价为1380元，而YP-750i和YP-750v的报价分别为1800元和2250元。随着三星MP3这次的全线降价，市场中其他高端品牌的MP3也会在近期作出相应调整，预计下月消费者选择MP3时，能在更实惠的价位上见到更多更好的产品。

本月数码相机市场方面也是新品和促销不断，其中有许多的亮点值得我们关注。作为数码相机领域非日系的唯一主流品牌，柯达最近上市的新品非常多，且涉及到高中低多条产品线，3款新品DX4530、DX6440及CX6200的价格分别为3550元、3300元和999元。除新品上市之外，柯达的老款数码相机也在举行促销活动，市场中有经销商对CX6330数码相机进行了实惠的促销活动，128MB SD卡、相机包、三角架加上CX6330数码相机的价格仅为2500元，比单独购买这些配件便宜了不少，总体来说还是相当实惠。

国内品牌的数码相机本月也有一些促销活动，其中有方正的一款Dcsmart33数码相机，购买时赠送4节充电电池及1小时快速充电器，它目前的价格只有1666元。

消费类数码产品领域的领军厂商索尼的数码相机也有大幅度价格调整，首先是两款中低端的产品DSC-P8和DSC-P72出现降价，目前报价分别为3320元和2730元。而本月后期索尼的另外两款家用高端500万像素数码相机也出现大降价，其中DSC-P92降幅达到了200元，报价为3620元，而DSC-P10也跌了150元，报价为4400元。

有趣的是，我们最近还在电脑市场中见到了索尼的一款传统产品——FM收音机，它的售价高得令人震惊：680元，这个价格差不多已能买到带FM收音机的低端品牌MP3了。尽管索尼为这款型号为SRF-M10的FM收音机配备了通常用在索尼CD随身听上的MDR-E808耳机，但估计也只有一些超级发烧友才会购买。



价格高昂的索尼FM收音机。

本月酷机推荐

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Duron 1.6GHz	360
主板	硕泰克SL-KT400-C	560
内存	现代256MB DDR333	330
硬盘	西部数据WD800BB	595
显卡	风之翼Ti200 64MB	440
声卡	主板集成	/
网卡	TP-Link 10M/100M	35
软驱	SONY 小软	70
光驱	台电16X DVD	290
显示器	优派E70f	999
鼠标	LG 3D机械鼠标	30
键盘	LG超薄键盘	30
音箱	轻骑兵B2280	129
机箱电源	联志霸王龙超值2003机箱+航嘉冷静王300W电源	350
整机	4218	

←高性价比超频配置

新的Duron 1.6GHz采用真实频率标称（外频133MHz，FSB 266MHz），而且超频能力很好，超频状态下的发热量并不大，因此性价比极其突出。对于喜欢超频的玩家来说，新毒龙加上价格不高的KT400主板绝对是低成本的上上之选。西部数据的BB系列硬盘性能不错，稳定性很好；GeForce3 Ti200廉颇未老，这款铭瑄风之翼Ti200在游戏下的表现依然令人满意。这套配置实用性良好，游戏、娱乐、上网、办公、学习都没有什么问题，适合喜欢动手且资金短缺的玩家选择，相信其不俗的性能会令用户惊喜。

→超低价娱乐上网配置

估计大家都不会对3000元左右的电脑性能抱有太高期望，但新Duron的问世给了大家想象的空间。一台3100多元的电脑，完全可很好地满足绝大多数家庭的应用需求（除了要求特别高的3D游戏），无论孩子学习、上网浏览、影音娱乐还是字表处理，该配置都完全胜任。当然，如果预算许可，不妨多花几百元配备一台更好的显示器。特别说明一下，虽然此配置不适合玩高档3D游戏，但对于当前火爆的CS和《魔兽争霸III》来说，这台超低价配置也不会让你失望。能以这么低的价格获得如此实用的机型，完全是靠Duron 1.4GHz的超高性价比和华擎K7VM4主板的高度整合性，CPU+主板不过区区780元。同时新Duron拥有良好的超频性，还有一定性能提升潜力。如有需要，可通过主板提供的AGP插槽添加独立显卡，这样就能满足高档3D游戏的需求了。

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Duron 1.4GHz	320
主板	华擎K7VM4	460
内存	现代256MB DDR333	330
硬盘	西部数据WD400BB	460
显卡	主板集成	/
声卡	主板集成	/
网卡	主板集成	/
软驱	SONY 小软	70
光驱	中宝52X CD-ROM	165
显示器	EMC DZ-777NS	899
鼠标	LG 3D机械鼠标	30
键盘	LG超薄键盘	30
音箱	轻骑兵B2280	129
机箱电源	飓风8132	260
整机	3153	

←高端主流全能配置

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	Intel P4 2.4C	1440
主板	升技IS7-E	880
内存	金士顿256MB DDR400 X 2	820
硬盘	西部数据1200JD SATA版	950
显卡	双敏速配8428增强版 128MB	899
声卡	主板集成	/
网卡	主板集成	/
移动存储	艾蒙USB 2.0闪盘 128MB	380
光驱	三星52X康宝 8MB	569
显示器	明基FP591液晶	3590
鼠标	微软光学红光鲨套装	399
键盘	套装包含	/
音箱	冲击波SW-5102	420
机箱电源	世纪之星2299	550
整机	10897	

P4 2.4C是当前Intel产品线里最值得关注的主流产品，拥有800MHz FSB、超线程技术、良好的超频性能和稳定性，因此我们选择升技的865PE主板IS7-E来搭配它，同时配备了两条金士顿256MB DDR400内存和中端显卡中性价比很高的GeForce4 Ti4200 128MB，应该说是很均衡的高档配置。硬盘选用西部数据1200JD 串行ATA版，运行起来更加流畅，120GB的容量足以满足需求。既然是高端配置，那么就舍弃软驱吧，我们选择了高端闪盘品牌艾蒙（M-System）的128MB USB 2.0闪盘；这里还选择了全能的三星康宝驱动器，看碟刻盘两不误。微软的399元红光鲨套装是一套高档的键盘鼠标组合，价格也并非绝对高不可攀。显示器和机箱的选择显得有点奢侈，这也是考虑到了高端用户更注意品质和时尚，如果觉得浪费，可适当降低规格。这台整机将近11 000元，适合腰包比较厚实的朋友，如果不喜欢液晶产品，也可以改用高档17″纯平显示器，能省下约2000元。

驱动热报

1 **ATI：**2003年9月5日，ATI发布RADEON 7000/7200/7500/8500/9000/9200/9500/9600/9700/9800系列显卡最新催化剂驱动3.7-7.93-6.14.10.6378官方正式版For Win2000/XP和3.7-7.93-4.14.01.9118官方正式版For Win9X/Me。这款驱动已通过微软WHQL认证，新版驱动新增加了一项Triple Buffering的选项，在DX9显卡的Pixel Shader处理性能方面有明显提升；一些较早的只支持DX7和DX8的RADEON显卡也能获得一定的性能提升。3.7版催化剂驱动还修正了上一版本在软件和游戏中的一些Bug，强烈推荐使用镭卡的朋友升级到这款驱动。

2 **Realtek：**2003年9月5日，瑞昱发布ALC100/P、ALC101、ALC200、ALC201、ALC201A、ALC202、ALC202A、ALC650、ALC655、ALC658 AC'97声音芯片最新驱动3.49版For Win9X/Me/2000/XP。这是Realtek为其ALC系列AC'97 Codec量身定做的驱动和应用程序，它可提供高信噪比的回放和多达26种环境音效，增加了一些个性化设置选项，并修正了几个小问题，推荐相关用户更新。

3 **MSI：**2003年9月4日，微星发布微星主板最新MSI Core Center工具最新1.5.5.0版For Win98 SE/Me/2000/XP，它是微星推出的一款系统状况监视工具，能配合新款微星主板，提供对处理器温度、风扇转速、主板电源电压等项目的监测，它还允许用户自定义处理器温度、风扇转速、电源电压报警极限数值，用户可从主界面上一目了然地看到自己系统的当前运行状况。

3 **Creative：**2003年9月3日，创新发布NOMAD Jukebox 6/10/20/C系列MP3播放器最新Firmware 4.01版For Win9X/Me/2000/XP，适用于NOMAD Jukebox、Jukebox 10GB/20GB和Jukebox C系列产品。新版本的Firmware可带来以下好处：1.降低电量消耗，延长电池寿命；2.提升了启动速度；3.改善了播放曲目列表模式的响应速度；4.允许用户改变线性输出的电压和平衡；5.改善了自动书签功能；6.显示菜单增加了时钟；7.增加了一个检测标记磁盘坏道的功能；8.增加电池充电控制选项。

本栏目驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2003年9月10日）。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Pentium 4	2.4B/2.66A（散装478针）	1340/1630
	Pentium 4	2.4C/3.0C GHz（盒装800MHz FSB）	1440/3420
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.7/1.8/2.0 GHz	330/435/480/520
	Athlon XP（散装）	1800+/2000+/2200+/2400+	430/500/520/660
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	199/285
	现代	DDR266 128/256MB	177/320
	Kingmax	DDR333 128/256/512MB	195/345/675
	Kingmax	DDR400 256/512MB	350/680
	金士顿	DDR333 256/512MB	360/690
硬盘	迈拓 金钻9代盒装	60/80/120GB	660/690/890
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	590/695/910
	西部数据	600BB/1600JB/2000JB	575/1360/1910
	希捷 酷鱼7200.7	40/80/120GB	500/615/770
	日立 笔记本硬盘	20/30/40GB	795/880/1020
主板	华硕	P4PE-X（845PE）/A7V600（KT600）	770/880
	微星	845GLM（845GL）/KT4AV-L（KT400A）	530/669
	技嘉	GA-8IR2003（865D）/7VA（KT400）	585/655
	升技	BD7-E（865D）/NF7-M（nForce2 IGP）	530/950
	精英	L4IPEA2（845PE）/L7VTA（KT400）	590/630
	华擎	P4I45GL（845GL）/K7VT4-4X（KT333）	466/385
	硕泰克	86SPE2（865PE）/KT600-R（KT600）	799/699
	昂达	P5PE（865PE）/P4PE2（845PE）	820/599
	磐正	EP-4PCA3+（875P）/8K9A9I（KT400A）	1299/560
	Intel原厂	D845GLVAL/D845PESV/865GBF	630/680/1050
显卡	华硕	V9280/TD（Ti4200 128MB TV-Out）	1285
	微星	MX440-T8X 64M/Ti4200 64MB	690/899
	丽台	A340TDH（FX5200 128MB）/A280LE TD（Ti4200-8X 128MB）	780/1150
	迪兰恒进	镭姬杀手9100超值实用版/镭姬杀手9200SE	470/399
	旌宇	掠夺者MX440-8X标准版64MB/擒雷者XP标准版 64MB	399/780
	昂达	雷霆9200 64MB/闪电9520 128MB	499/649
	耕升	银狐5200DT 64MB/钛极3500（No TV）64MB	690/790
显示器	三星LCD	173V/171S/152S/151N	3499/3999/2799/2699
	三星	785MB/783MB/765MB/753DFX	1500/1390/1280/1100
	明基	K791/A771/A770/77g	1550/1190/1090/988
	明基LCD	FP557s白/FP581s白/FP591/FP781	2580/2890/3590/3590
	飞利浦LCD	150S4/150B/170S4/180B2	2440/2850/3650/4199
	LG	T710S/774FT/F700P/F700PD	998/1288/1488/1999
	NESO	TD770V/MD770H/HD770 II /TD770A	999/1249/1499/1699
光驱与刻录机	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	180/190/190/180
	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	335/295/335/335
	明基刻录机	5224P2/4824P2	480/399
	华硕刻录机	4824A/5224A	380/420
键盘鼠标	明基	52MU+Mouse绝代双骄二代/52MA	210/120
	爱国者	玉麒麟（手写）/超薄手感王	170/78
	微软	InternetKeyboard Pro 网络键盘加强版	359
	罗技	网际无影手滑鼠键盘组/网际多媒体键盘	599/95
CPU散热器	TT	火山2/火山3/火山5/火山7A	80/95/180/85
	CoolerMaster	酷冷-V81SE/奔腾-R73	130/70
	九州风神	AE-P4S06/AE-P4H2/AE-2388+	50/80/100

以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2003年9月10日。

编辑导语

很久很久以前，有片非常大的沙漠横亘在众多城市之间，城市里的人们饱受交通、信息不便之苦。突然有一天，一群冒险者在沙漠中央发现了水源，并在那里建造了一个客栈，于是，南来北往的人们便纷纷在此落脚、休息。那时的客栈很简陋，但旅人们并不在乎，他们只需要一个可以安逸睡觉、舒服洗澡、畅快吃喝的地方。熙熙攘攘，小客栈很热闹，店小二们经常忙不过来，老板也会下来帮忙，大家都很快乐。更重要的是，有了这个沙漠中的客栈，各城市间的通信、商业往来更加畅通，很多小村子里的人们也第一次到了大城市、第一次见到了高楼大厦。当然，在此之前，他们先见到的是小客栈里的热闹风景。

很多年以后，小客栈挣到钱了，雇了更多的人，每年都要翻新装修一次。然而周围也有更多的水源被发掘出来，更多的商人、冒险者在周围开了更多的客店、旅馆、饭庄——这里发展成了一个商业之都。小客栈经历了沙暴、断水、恶狼等各种灾难的袭击而屹立不倒，而有些客店却……早先在小客栈里常住的人们也都发了财，有些人还是喜欢小客栈的环境，尽管它每年、每月都在变，有些人则去了更豪华的大酒店；有些人慕名前来小客栈消遣、住宿，有些人则嫌弃小客栈的装潢、门面、档次而离开了。

而我依然在这家小客栈里打工，和其他所有留下来的小二一起快乐提供美味食物和舒适的住宿环境，因为，那就是我们的追求。

美丽人僧

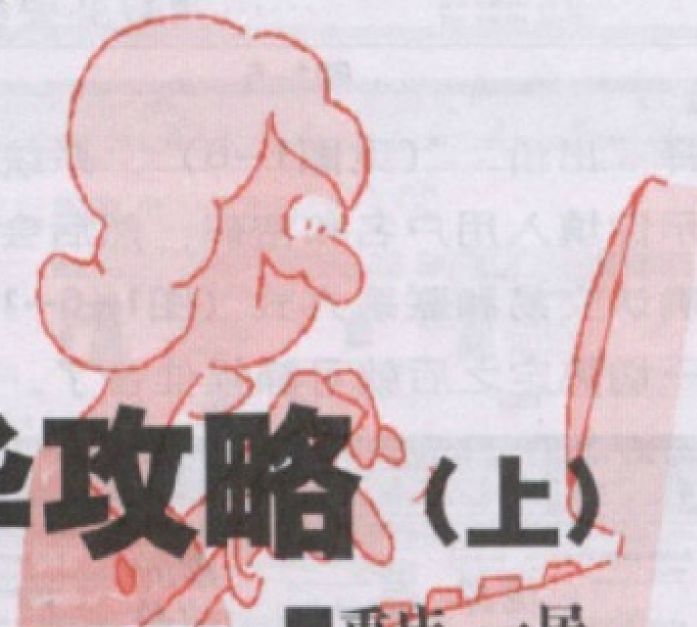
lily@popsoft.com.cn





编者按

随着网络普及，坐在家中或身处异地就可完成购物早已不是梦想，动动手指就可以浏览商品，不需跑腿儿就能在各种繁杂的商品种类里任意挑选，并且方便安全且挑选余地大的付款方式都让人们越来越青睐于网上购物这种方式，但如何才能在网上买到自己需要的商品呢？怎么样才能在网上卖掉自己想出售的东西呢？网上交易又怎样最大限度防止受骗上当呢？……诸此种种，就让我们在本专题中为你带来一些解答吧！



网上购物海陆空全豪华攻略（上）

■重庆 一居

网上购物步步通

在本节中，我们将主要以图解形式为你详细介绍易趣、搜易得等交易流程，以期你能快速了解网上交易。

一、个人交易平台——易趣的竞拍购物



图1-1



图1-2

随着国内上网人数不断增加和网络发展的现状，互联网正成为个人进行货物交易的一个重要平台，各种二手交易BBS、二手网站、个人交易平台纷纷出现，且有越来越多之势。诚然，坐在家中，鼠标一点就能在网上买到自己需要的商品或卖掉对自己用处不大的二手货，或在网上开个小店经销产品过过开店的瘾，说不准经营有方，生意好时还能成为一个新的就业门路，这些都已不是什么天方夜谭的事……

闲话少说，书归正传。对于大多数初涉网络的读者而言，该如何在网上进行自己的个人交易甚至开店呢？下面我们就以号称中国最大的个人交易购物网站（http://www.eachnet.com/，每天在线商品数十万件，包括新旧电脑及配件、手机、服装、各种收藏品等，更有上千款商品一元起拍，拍到多少就卖多少！）为主为你介绍一些这方面的知识！（见图1-1）

1.买东西

第1步，点击易趣首页左边的“免费注册”按钮（见图1-2）。

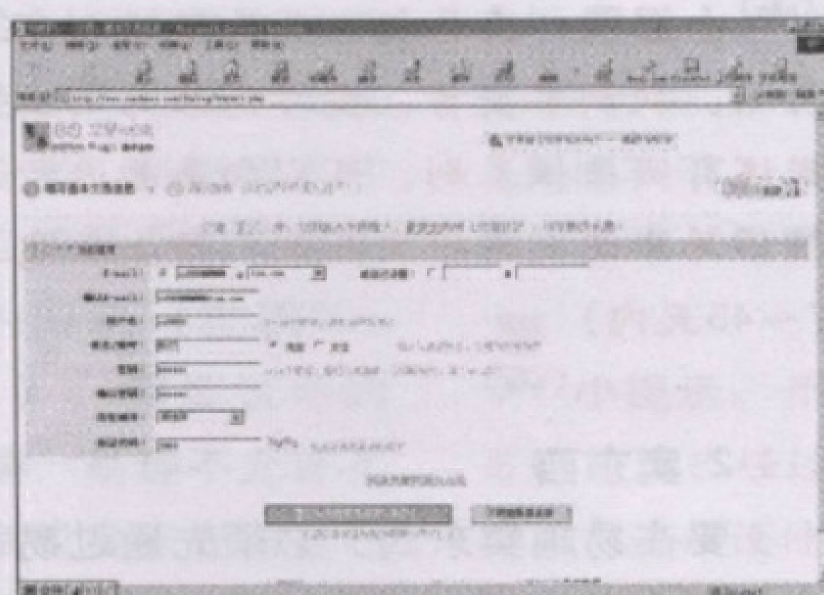


图1-3



图1-4

第2步，在打开的注册界面中填入你的真实信息（见图1-3）。

第3步，注册成功后易趣会发一封确认信到你登记的E-Mail信箱，收到信后还需点击信件中提供的一个链接，即可完成普通会员的注册（见图1-4）。

比如笔者想买一个二手笔记本，就选择易趣首页上的“电脑/网络/办公设备/笔记本/配件/外设/PDA”选项，进入后点选“二手笔记本专栏”一栏，找到自己需要的笔记本类型，从对配置、新旧程度以及价格多方面进行一番仔细比较后，看中了一款二手轻薄笔记本，其起始价为1800元/件，一口价（即如果使用该价位，就可以免竞标过程直接获取该商品）为2650元/件，现在竞标已到2000元/件，笔者对它的心理价是不超过2200元，便决定一拍（见图1-5）。

点该商品网页中的“出价”按钮，填写自己的心理价位，然后再选

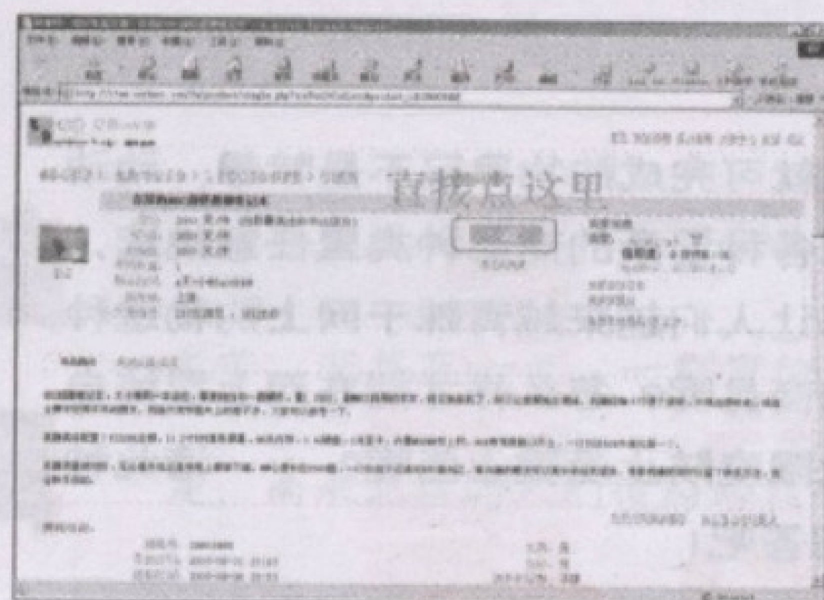


图1-5

择“出价”（见图1-6），系统会提示你填入用户名和密码，然后会让你确认交易和联系方式（图1-6-1），一切搞定之后就可静候佳音了。

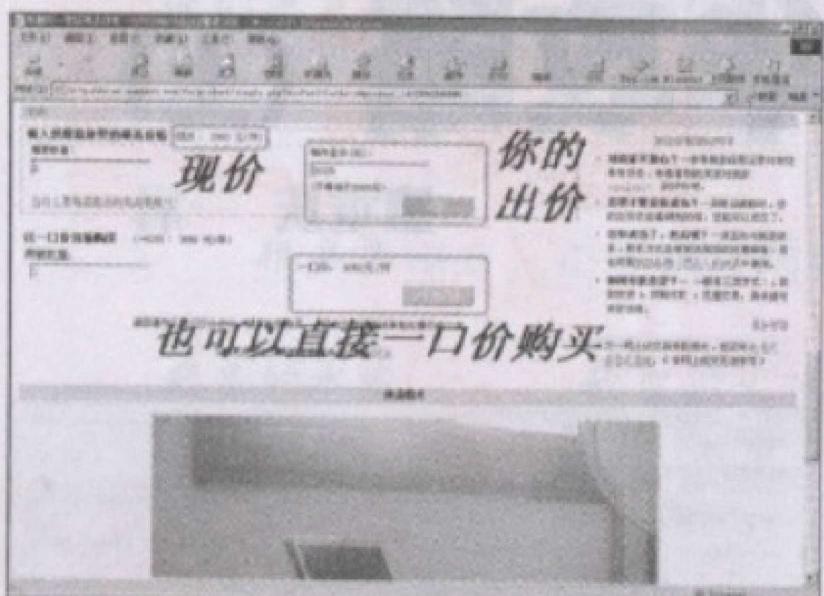
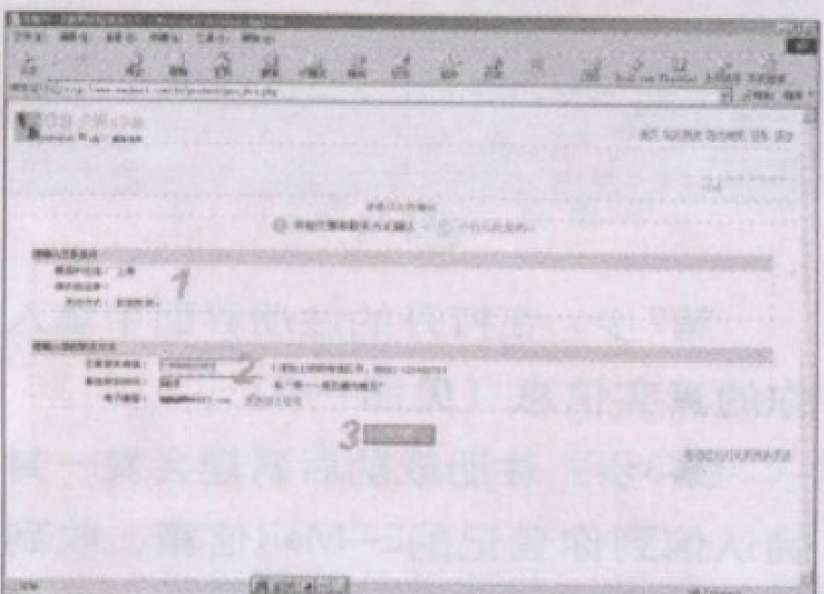
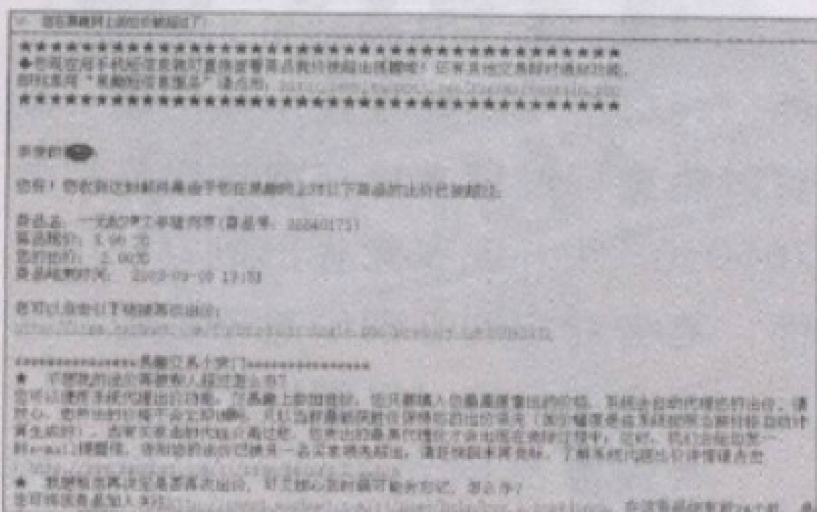


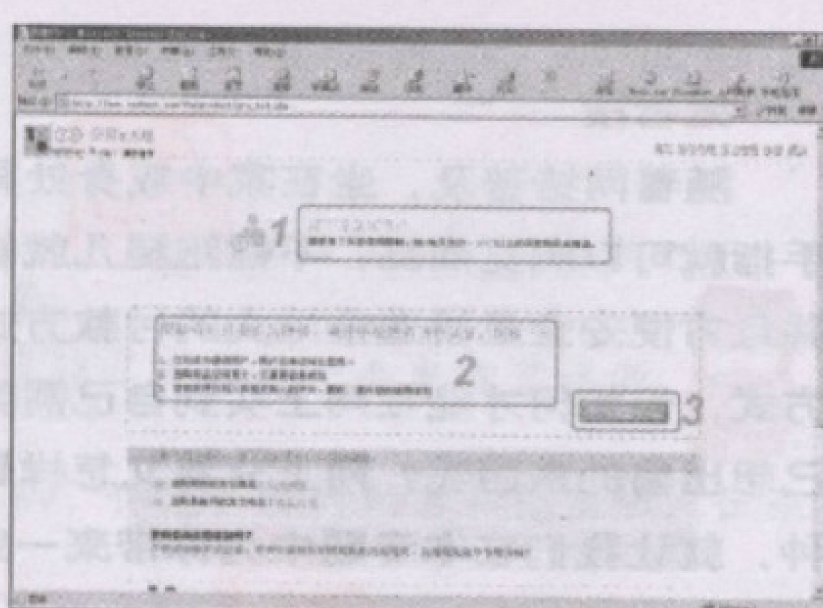
图1-6

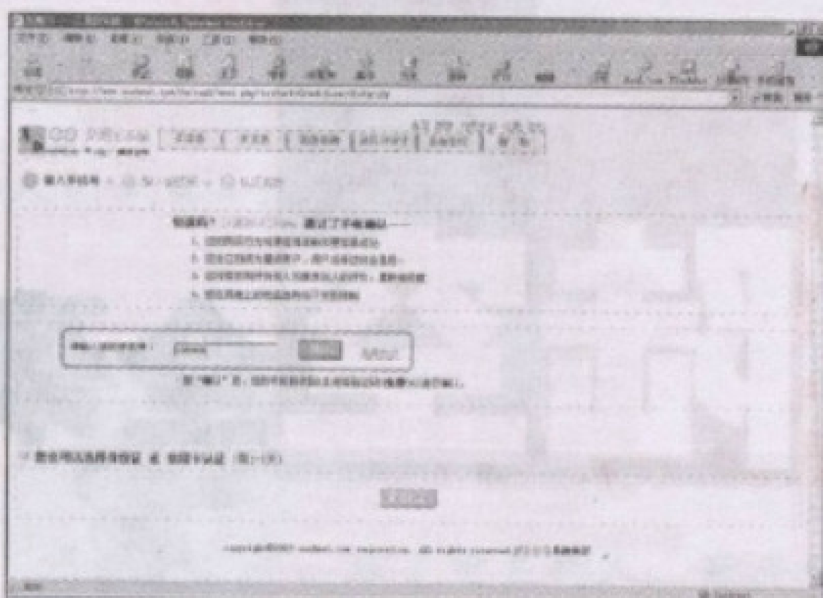

图1-6-1

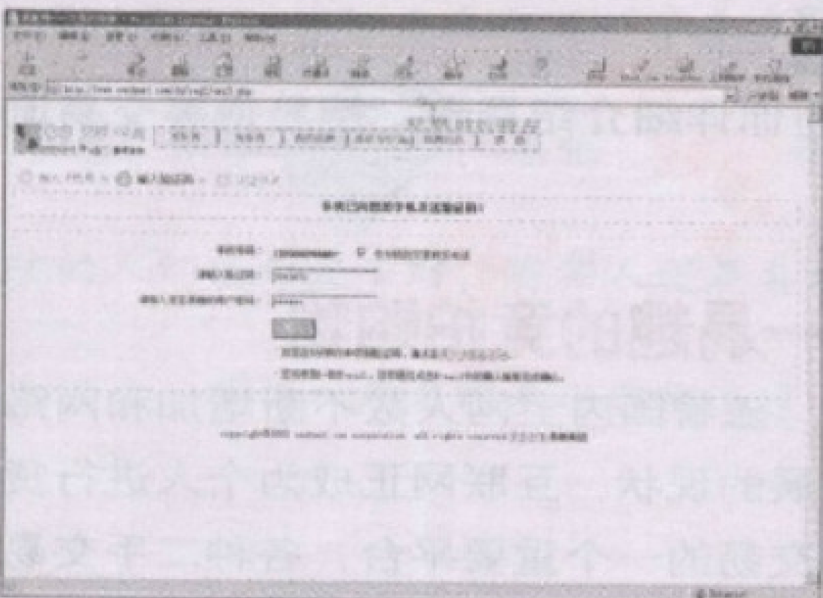
如果你的出价被别人超过，易趣会立即发信到你的E-Mail里提醒你是否再次出价，如需再次出价可直接通过信件中的链接到该商品的竞拍页再次出价（见图1-7）。

此外，许多卖家为了保障自己商品售出后能正常成交，一般还会限定需“星级”认定的用户购买，如1～3


图1-7


图1-8


图1-9


图1-10

星级（见图1-8）。

你可按提示通过手机短信进行星级认定，成为“一星级”用户。方法是，点选“现在就去认证”按钮，在新出现的窗口中填入你的手机号码，然后点“确认”（见图1-9）。一般情况下，你的手机会马上收到认证短信息，根据短信中提供的验证码，填入系统，就会提示已成功通过手机完成SMS认证（见图1-10）。

小提示： 在易趣交易出现货到不付款、款到不发货、实际商品与网上描述有实质性差别，可以向易趣进行投诉并申请交易安全基金（网上成交7～45天内）。

2.卖东西

要在易趣卖东西，必须先通过易趣的实名认证（普通会员注册后只能买东西但不能卖东西）。如果你已申请为普通会员，选择“卖东西”一栏进入，随便选择一样商品类别，系统便会提示需通过“实名认证”才能卖东西。在注册实名栏中填入你的真实身份证号和户籍所在地等信息（见图2-1）。



图2-1

小提示： 如果易趣没在你的所在地开通身份证认证或你的身份证认证不能通过，你还可选择“信用卡认证”，如果你也没有信用卡，那么只能求助本地户籍管理部门为你开出证明及附带相关身份证件，邮递到易趣公司来通过实名认证。

通过易趣验证成功后，你的用户名旁除了显示一星级标记★外，还会显示一个实名标记（见图2-2，附2-2-1实名认证与注册用户的差别），你便可在易趣上自由买、卖商品了。

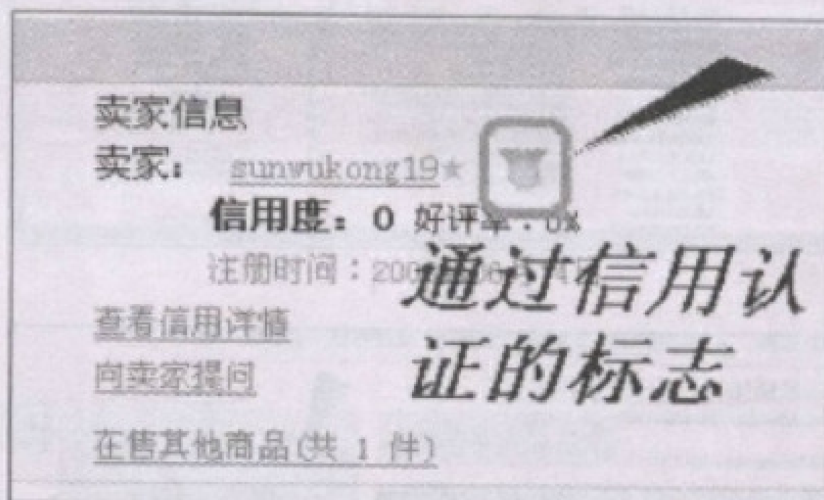


图2-2

图2-2-1

小提示： 易趣的信用级别是你在易趣网上每成功进行一笔交易，就可对交易对象作一次信用评价。评价分好、中、差3种，每种评价对应一个信用度分值，具体为获得好评+1分、差评-1分、中评不加减分。根据你累积信用度的高低，信用分成5个级别（见表1）。一般来讲受到好评的交易越

信用级别	信用标记	信用度
钻石级	💎	300 以上
四星级	★★★★	100-299
三星级	★★★	20-99
二星级	★★	3-19
一星级	★	-3-2

表1

多，你的信用级别就越高。

通过实名认证后便可以卖东西了，先选择你要卖的商品分类，然后填写好商品信息（如数量、新旧程度、价格、设置买家限制、确认交易联系方式等，见图2-3-1、图2-3-2），为了能交易成功，要尽可能详细，如果能提供商品照片就更能让买家直观地看到他们的所需。

注意：在易趣出售商品，易趣将收取你一定的商品登录费用，其收费标准为：商品登录费=单件商品登录费×商品件数×多数量折扣率（见图2-4）。

图2-3-1

合理设置各种交易信息

图2-3-2

小提示： 审慎对待多星级用户，一般来讲在易趣上交易量越多，用户好评越多，其星级成份也就越高。但也不要为此盲从，你在交易前更应查看其交易记录和做出评价的用户信用级别（这点将在下篇个人交易及防骗指南中详介）。

各种费用标准

图2-4

一切搞定之后就可到你的“摊位”上查看商品信息，并可在“卖家留言”栏里留言并回答各个买家提出的问题（见图2-5）。需要说明的是，易趣不允许买家或卖家在留言栏里留下各自的任何联系方式，这一方面是其利益的需要，一方面也是为了杜绝私自交易引起不必要的上当受骗。

多和买家交流

图2-5

提高交易率的四种方法

图2-6

此外，该如何提高交易率或如何才能将自己想卖的东西以最快速度卖掉呢？其实易趣已为你提供了答案（见图2-6），这4种方案都比较切实可行，其中第3条“买推荐位”能让你的商品位置靠前并占据人流量大的醒目位置，让更多人了解到你的商品，从而提高交易成功率，只不过没有免费的午餐，它是需要花钱的……

3.开店

你只要在易趣网上出售过一件商品，就可开店。当在易趣登录出售一件商品后，在“我的易趣”中你就可以看到“我要开店”的链接，或在“卖东西”→“特色商店”里点页面右边的“我要开个人店铺”按钮亦可（见图3-1），然后为你的店铺取一个醒目的名字、选择店铺分类等即可轻松完成开店（见图3-2）。

图3-1

图3-2

此外，你还可在易趣上开办更专业的“付费店铺”。付费店铺是易趣推出的较专业的网上商店，它提供更强大的功能，同时收取一定的费用，比较适用于大卖家。虽然要花钱，但付费店铺拥有很多个人店铺没有的功能与优势（见图3-3），也许可以让你在平时开展得不太好的业务搬到网上来（见图3-4）。

图3-3

图3-4

小提示： 开设付费店铺有什么要求？那就是你必须是易趣网上已经过实名认证，并没有欠费的3星级用户。此外，申请开设付费店铺，要支付300元的开店费，每个月再另行支付50元的月租费。

二、电子商务网站

电子商务风起云涌，与几年前更多的是概念炒作相比，现在的电子商务网站更注重务实，如何提供更齐全更具价格吸引力的商品，怎样才能吸引更多的顾客，怎样才能赚到钱或赚到更多的钱等，正成为各家电子商务网站直面的问题。此外，在规模较大的电子商务网站购物相对个人交易网站而言，对许多初涉网络购物的读者来说，或许会觉得它更有"安全感"。在很多人的潜意识里，这些网站毕竟是较正规的大网站或商家所经营，其所售产品一般能在质量和售后服务上得到一定保障。

搜易得（http://www.soit.com.cn）


图4-1

搜易得是一家专业化的消费类电子商务网站，其经营的商品共分八大类40多个子类，单种商品超过5000种，内容涵盖数字办公、数字视听、电脑配件、笔记本电脑、手持设备及时尚产品等（见图4-1）。


图4-2

其购物方法很简单，进入该网站之后，你可先查看其主页下方的购物步骤和购物指南，以便了解如何在该网站进行购物（见图4-2、图4-3）。此外，需认真阅读一下其服务保证，以便了解遇到所购商品出现问题该如何进行退换等（见4-4）。

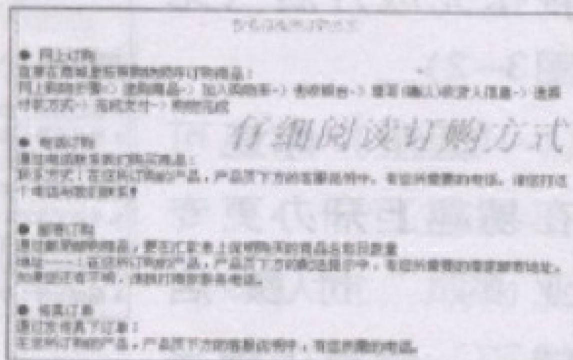
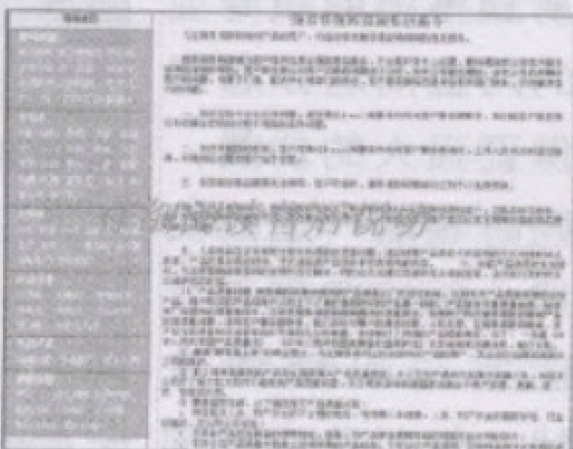
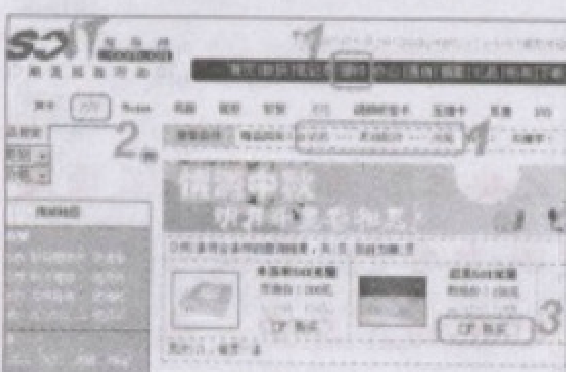
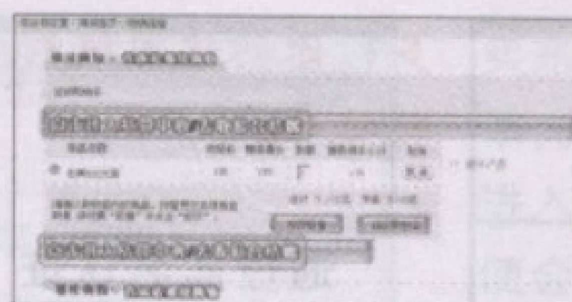


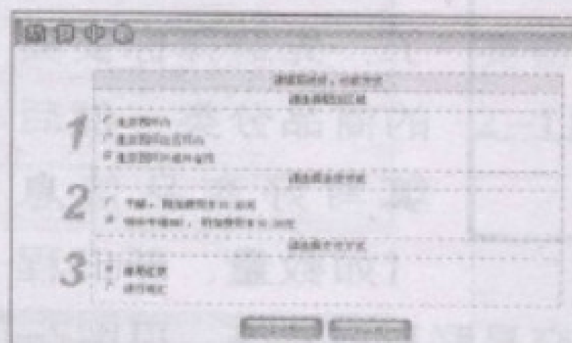
图4-3


图4-4

其具体交易步骤是：如笔者在该网站想购买一款光驱，便进入该网站的硬件产品栏目，选择"光驱"一项，其提供了两种光驱产品，笔者选择了一款标价为175元的志美52×光驱，然后鼠标单击下面的"购买"按钮（见4-5）；选择"点击进入结算中心/到收银台去结帐"（见4-6），填入你在该网站注册的用户名和密码后选择"结算"。如果你在北京市五环内，那你只需支付5元的送货上门费用，如果在外省市选择平邮包裹，那费用是15元，如果选择特快专递EMS则费用为30元（时间较快，一般3天就可到达）；选择


图4-5


图4-6


图4-7

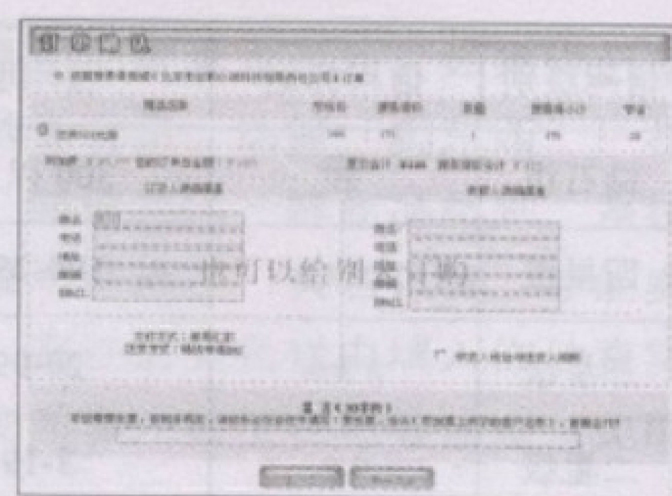


图4-8

你的钱款支付方式（北京市内可货到付款），选择到邮局汇款或银行电汇皆可（见图4-7），一般当天内该网站就能收到你的钱款。在订单确认项里填入你的联系地址、电话、姓名等资料（见图4-8），然后就可以坐等你所选购的商品了。

igo5（http://www.igo5.com）


图5-1

igo5西单电子商务网站是北京西单商场的网上购物站点，其包括在线商场、网上书屋、软件世界、友谊在线、礼品专卖等栏目，用户可在此购买图书期刊、音像制品、摄影器材、家用电器、电脑、通讯器材、化妆品、软件游戏、数字卡、日用品在内各种商品（见图5-1、图5-2）。



图5-2

中关村买电脑（http://ec.zol.com.cn/）

中关村电子商城是硬件网站"中关村在线"所开的网上商城，主要依托中关村卖场的价格优势在网上经营各种电脑配件，品种较丰富，价格也较合理（见图6-1）。


图6-1

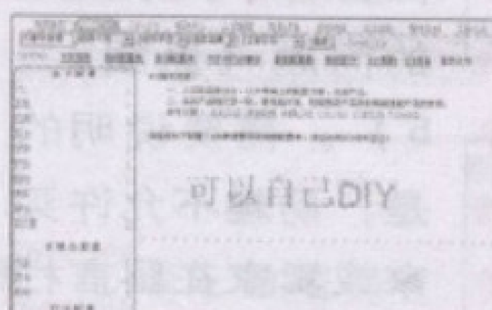


图6-2

此外，它独具特色的一点是由于其电脑配件较齐全，完全可以在"商城DIY"栏目中组装出一台适合于自己需求的兼容机来，然后再付款购买（见图6-2）。

其它购物网站的简单介绍

为了让大家更好地在网上购物，了解更多的电子商务网站是很有必要的，有比较，才能真正做到货比三家，从中买到自己最满意的商品。

eguo（http://www.eguo.com）



图7-1

eguo（E国）是一家较专业的网上电子商城，我们也曾经多次介绍过，其主要特点是从数码产品到柴米油盐都有卖的（见图7-1）。

好又多专业IT商务网（http://www.hoyodo.com）



图7-2

IT门户网站天极网的分站，有各类商品的介绍与销售，但近期逐渐变成以软件销售为主了（见图7-2）。

搜狐商城（http://store.sohu.com/）



图7-3

由搜狐网站推出的电子商城，和搜易得有千丝万缕的联系，是购买影视VCD、音乐CD、各种书籍、化妆品等的较好去处（见图7-3）。

新浪商城（http://mall.sina.com.cn/）



图7-4

由新浪网推出的电子商城，其商品种类较丰富，包括音像、图书、各种礼品、服饰、鲜花、化妆品、体育用品、收藏品等，并依靠“兰德在线”电子商务网站等推出了笔记本等电脑硬件及数码产品的销售业务（见图7-4）。

拍卖站http://auctions.163.com/）



图7-5



图7-6

各门户网站对电子商务都比较重视，网易自然也不例外（见图7-5）。网易很早就推出了独具特色的类似于易趣的拍卖网站（http://auctions.163.com/），其拍卖物品包括电脑与办公设备、通信产品、书籍、音像制品、艺术收藏品等（见图7-6）。

当当书店（http://www.dangdang.com）

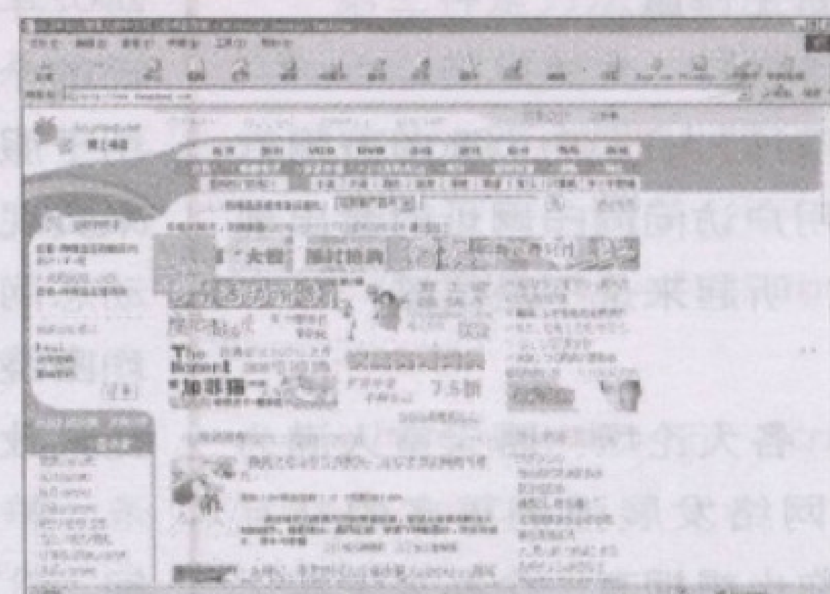


图7-7

要买书、音像制品及各种电脑软件与游戏，可到当当书店去看看，其提供5元正版VCD、15元的经典DVD，还包括畅销排行、特价书、跳蚤市场、读者论坛等，可在网上浏览查询，送书方式包括平邮、特快专递，北京地区可上门送货（见图7-7）。

新鲜打造个人网站

系列教程之十八

后台制作——ASP基础及环境设置

■Simple Palace工作室

在前几章介绍的内容中，无论是HTML、CSS、JavaScript，还是Flash动画，它们都只是静态网页的形式，我们称其为“前台”制作，大家通过浏览器就能看到具体内容，但前台虽然美观漂亮，却没有动态交互性。作为网站的主人，一定很想知道当前页面上有哪些人正在访问，他们对自己的网站有什么想法建议等，而这就需要“后台”制作来实现，后台制作也称为动态网页制作。如果说“前台”是网站的形象，那么“后台”就是网站的灵魂。后台设计是网站制作的主要内容，一个大型网站都会有功能强大、程序复杂的后台程序。

那么什么是动态网站呢？所谓“动态”，并不是指网页上简单的GIF动态图片或是Flash动画，动态网站的概念现在还没有统一标准，但都具备以下几个基本特征：

1.交互性：网页会根据用户的要求和选择而动态地改变和响应，浏览器作为客户端，成为一个动态交流的桥梁，动态网页的交互性也是今后Web发展的潮流。

2.自动更新：即无须手动更新HTML文档，便会自动生成新页面，可以大大节省工作量。

3.因时因人而变：即当不同时间、不同用户访问同一网址时会出现不同页面，听起来是不是很酷？

如今，各大论坛、聊天室人满为患，说明网络发展强调更多的交互性。也许你也想拥有一个私人论坛——听听别人对你主页的建议和看法；拥有一个聊天室——志趣相投的朋友在一起自由讨论……其实，只要跟我们一起了解动态主页的制作技巧，在自己的网站中轻松搭建个人社区就再也不是梦想了！那么，从本期开始，别忘了关注我们为你推出的动态网页制作技术教程。

提起动态主页的制作，就不能不说到ASP动态网页技术。细心的读者会发现很多网站的文件是以*.asp结尾，那么这个ASP到底是什么，它与HTML有什么关系，又是如何工作的呢？不妨一起来看一看。

一、细说ASP

ASP是Active Server Pages的简称，是微软开发的服务器端脚本环境，它内含于IIS或PWS中（相关内容参看2002年15期中《一步一步教你打造自己的个人服务器》一文），提供一个用于服务器端脚本执行的环境，以此来实现动态交互的目的，这也是许多动态网页技术的共同特征。本章内容均围绕IIS来进行讲解，PWS的内容与此大致相同。

ASP的兴起似乎是“一夜之间”，到底它有什么“魔力”呢？

1.无须编译或链接即可执行，可集成于HTML代码中，有了它，可省去许多繁琐重复的劳动。

2.与浏览器无关：用户端只要使用可执行HTML代码的任何浏览器（例如IE、Netscape等），即可浏览由ASP所设计的主页内容。所有代码都是在服务器端执行，只要写好代码，工作服务器就能搞定一切。

3.可通过ActiveX Server Components（ActiveX服务器组件）来扩充功能，而ActiveX Server Component可使用Visual Basic、Java、Visual C++、COBOL等语言来实现，有了它就可随意扩展功能。更令人兴奋的是，现在网上有很多第三方组件可以随意下载，想要什么尽可去Search、去Download，然后放在你的ASP代码中调用就OK啦。

4.ASP与任何ActiveX Scripting语言兼容。除了可使用VBScript或JavaScript语言来设计之外，还可通过Plug-in的方式，使用由第三方提供的例如REXX、Perl、Tcl等脚本语言，学过动态主页制作的人都知道它们的重要性。

5.ASP源程序代码不会在浏览过程中被下载到用户的浏览器中，也就是说它对你的代码进行了保密。太棒了，花了九牛二虎之力做好的东东可不能让别人轻轻点一下鼠标就拿走了。

ASP作为一种动态网页制作技术

易学易用，很是让人心动。接下来我们就来看看ASP是如何工作的，一般来说，ASP文件由3个部分组成：

1.普通的HTML文本（也就是基本网页的内容）。

2.客户端的脚本代码（<script>与</script>之间的程序代码）。

3.服务端执行的程序代码（<%……%>之间的程序代码）。

我们先来看一个简单的例子。

```
hello.asp
<% @language=VBScript%>
<html>
<head>
<title>每天不同时刻的问候语</title>
</head>
<body>
<%
dim says
if hour(now)<12 then
  says="早上好！"
else
  if hour(now)<18 then
    says="下午好！"
  else
    says="晚上好！"
  end if
end if
%>
<h1><%=says %></h1><body>
</html>
```

结果怎么样呢？如果浏览者是早晨10点打开这个网页，将会看见"早上好！"的问候语（图1），如果是下午14点进入，页面中则会出现"下午好！"。上面<%……%>之间的程序由服务器来执行，而我们常用的脚本则是由客户端来执行。这个简单的例子包含了ASP的典型结构，并且强调了ASP的服务端执行，对于我们初学ASP有一定的参考意义。

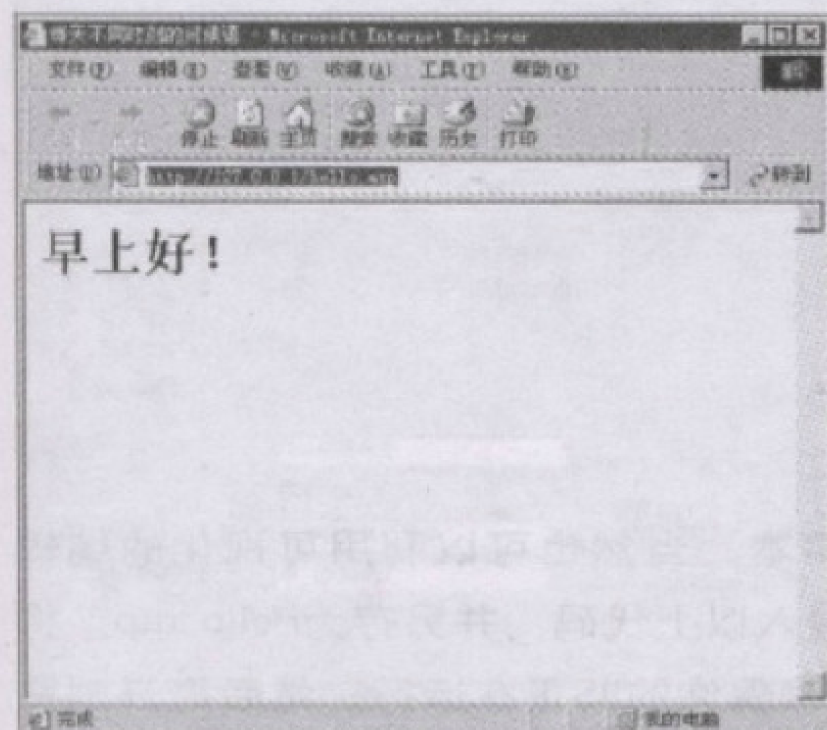


图1

ASP动态网页与普通的静态网页在显示上有很大不同，它整个的运行过程可分成以下几步：

第1步： 用户在浏览器的网址栏中输入.asp文件名称，并回车触发这个ASP的请求。

第2步： 浏览器将这个Active Server Pages的请求发送给IIS。

第3步： IIS接收这个请求并根据其.asp的后缀，意识到这是个ASP请求。

第4步： IIS从硬盘或内存中接收正确的ASP文件。

第5步： IIS将这个文件发送到一个叫ASP.dll的特定文件中。

第6步： ASP文件将会从头至尾被执行，并根据命令要求生成相应的静态页面，生成HTML主页。

第7步： HTML主页将被送回浏览器。

第8步： HTML主页将会被用户浏览器解释执行并显示在用户浏览器上。

为了清晰地说明问题，以上步骤已经进行了很大简化。事实上，一个ASP并不一定每次都会重新编译解释，如果第二次接受以前的请求，而该请求没有任何变化，ASP会从数据缓存中提取出以前的结果，而不是再次运行ASP程序，这样可以大大提高运算速度。

对于服务器来说，ASP与HTML有着本质的区别，HTML是不经任何处理就被送回给浏览器，而ASP的每一条命令都首先被用来生成HTML文件，这也正是ASP允许生成动态内容的原因之一，也是动态网页复杂之所在。

另一方面，对于浏览器来说，ASP和HTML几乎没有区别，仅仅是后缀为*.asp和*.htm（或*.html）的不同，当客户端提出ASP请求后，浏览器接受的其实是HTML格式的文件。通过以上一个简单的ASP例子，有两点必须记住：有些代码是在服务器端执行，有些是在客户端浏览器端执行，而在浏览器端看到的是经过服务器解释之后输出的代码。

二、ASP的基本语法

VBScript是ASP的缺省语言，当然也可在ASP网页中使用其它脚本语言，如JavaScript、Perl等。这里所有的ASP都使用VBScript，我们将要介绍的也主要是VBScript的语法知识。相信通过前些期JavaSciptt专题的学习，你一定对VBScript驾轻就熟了，其实VBScript跟JavaScript很类似，它是从Visual Basic中简化出来的版本，作为一种解释语言，也非常容易学习和使用。

1.将VBScript的脚本集成到ASP中

方法主要有3种。最简单且最常用的方法是使用两个特殊字符"<%"和"%>"，只要在使用的VBScipt脚本语句前后加上它们即可，例如：<% Response.write"VBScipt脚本" %>。

第二种方法是在特定的主页中指定主要的脚本语言，要将这种语言名称直接放在ASP程序的第一行，例如：

```
<% @language=VBScript %>
<html>
<body>...
</body></html>
```

第三种是方法是利用微软的HTML <Script>拓展对象，这样就可以在一个单独的主页中混合使用多种Script脚本。例如下面的例子：

```
<% @language="VBScript" %>
<html>
<head><title>ASP Script示例</title></head>
<body>
<script language="JScript" RUNAT="server">
function sayhello()
{
response.write("混合使用多种script脚本")
```

```
}</script>
<% for I=1 to 10
sayhello()
next
%>
</body>
</html>
```

需要注意的是，使用<script>包含的脚本会立即执行，无论它放在ASP的任何位置。此外，上面提到的第二和第三种方法，可以在ASP中灵活使用其他的脚本语言，而不只是局限于VBScript。

2.注释VBScript脚本

程序员一定要养成加入注释的好习惯（学好了动态网页技术就是程序员啦！），那么在VBScript脚本中如何做到这一点呢？跟大多数程序一样，VBScript可以用撇号（'）来建立注释，注释在这一行的末尾结束，也就是说这种注释只能用来注释一行。例如：

```
<%
FOR I=1 TO 100 '循环的开始
myvar=myvar+1 '给myvar变量加1
NEXT '循环结束 %>
```

3.VBScript中的变量和常量

变量是VBScript中一种最基本的数据类型，在VBScript中，严格来讲，变量是不用声明的，如：

```
<% Mystring="This is my string" %>
```

尽管如此，我们也应养成在编程时声明变量的良好习惯，因为这样有助于防止错误发生。在VBScript中声明一个变量可以使用"Dim"语句，还可以一次声明多个变量，只要用逗号隔开。如：

```
<%
Dim Mystring
Mystring="This is my string"
Dim Top,Bottom,Left,Right
%>
```

变量的作用也有范围，在过程内部声明的变量是局部变量，具有局部作用域。每执行一次过程，变量就被创建然后消亡，而过程外部的任何命令都不能访问它。在过程外部声明的变量是全局变量，具有全局作用域，其值能被ASP页上的任何脚本命令访问和修改。声明变量时，局部变量和全局变量可以有相同名称，但为了防止混淆，还是建议使用多种不同的名字。而常量是用来放置一些不会改变的文字或数值，它在整个脚本中保持不变。在VBScript中使用Const语句来创建用户自定义的常量，可以创建名称具有一定含义的字符串型或数值型常数，并给它们赋值。例如：

```
<% Const mystring="这是一个常量" %>
<% Const myage=100 %>
```

需要注意的是，字符串文字包含在两个小写引号（"）之间。这是区分字符串型常数和数值型常数最明显的方法，日期文字和时间文字包含在两个井号（#）之间。例如：

```
<% Const CutoffDate = #9-1-03# %>
```

三、想制作出ASP技术的动态网页

首先得要有ASP的运行环境才行，运行ASP可以有多种配置供你选择：

1.NT Server（Win2000、WinXP等）+IIS（这是作为真正的服务平台而使用的配置）

2.Win9X+PWS（这是作为调试编程的很好组合）

3.其它带有ASP解析器的Web服务器（不推荐）

绝大多数ASP都运行于Windows操作系统上，下面就以在Win2000上安装IIS为例来说明ASP运行环境的配置（WinXP也与此类似）。

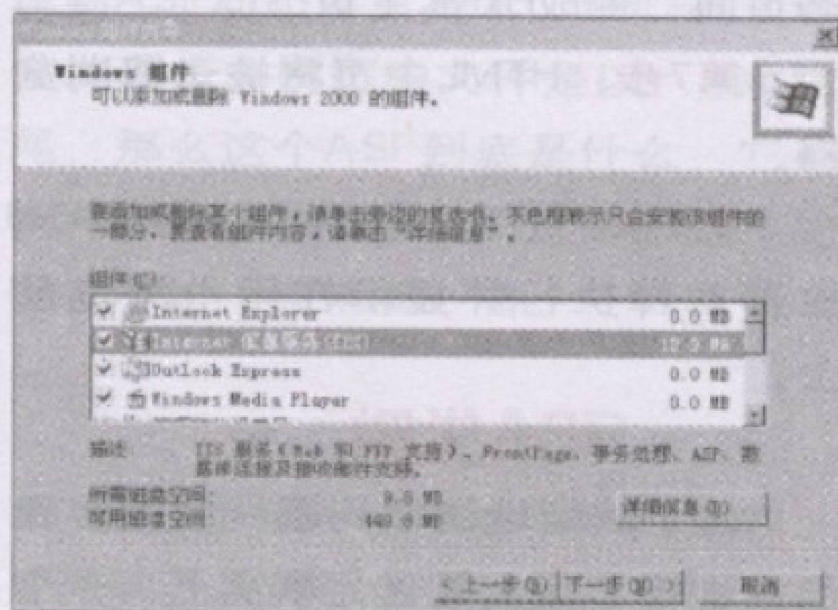


图2

1.安装IIS：进入控制面板之后，点击"添加/删除程序"→"添加/删除Windows组件"按钮，接着从组件列表中选中Internet信息服务（图2），单击下一步，这时安装程序会提示将Win2000的安装盘放进光驱，接着点击"下一步"，即可成功安装IIS。安装完成之后，它会在系统上建立其主页发布的路径，例如C:\Inetpub\wwwroot，重启之后，每次开机之后都会自动运行。

2.测试你的配置

下面我们用一个简单的ASP程序来验证你是否配置正确。

```
<html>
<head><TITLE>ASP运行环境测试</title></head>
<body>
<%
Response.Write("Hello ASP!")
%>
</body>
</html>
```

用任何一种文本编辑工具（例如记事本，当然也可以利用可视化的编辑器，如FrontPage或者Visual Interdev等），输入以上代码，并另存为Hello.asp。将该文件复制到C:\Inetpub\wwwroot下，并确保你的IIS正在运行。然后打开浏览器并在地址栏中输入http://127.0.0.1/Hello.asp。如果浏览器上显示的效果如

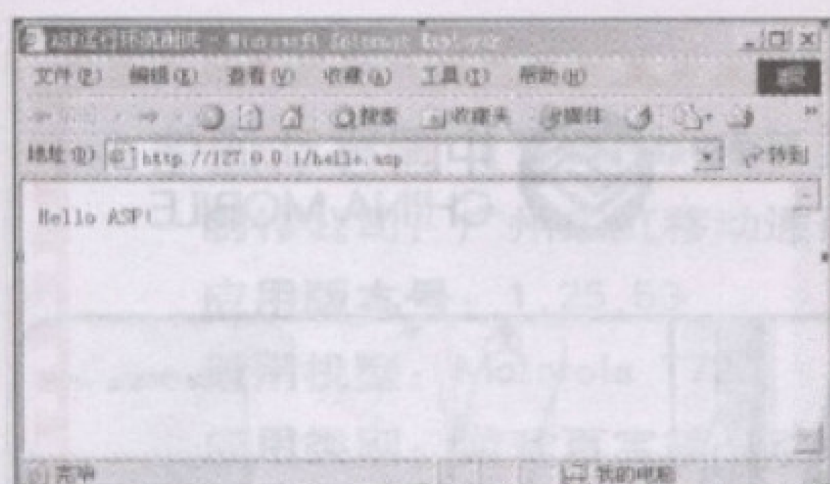
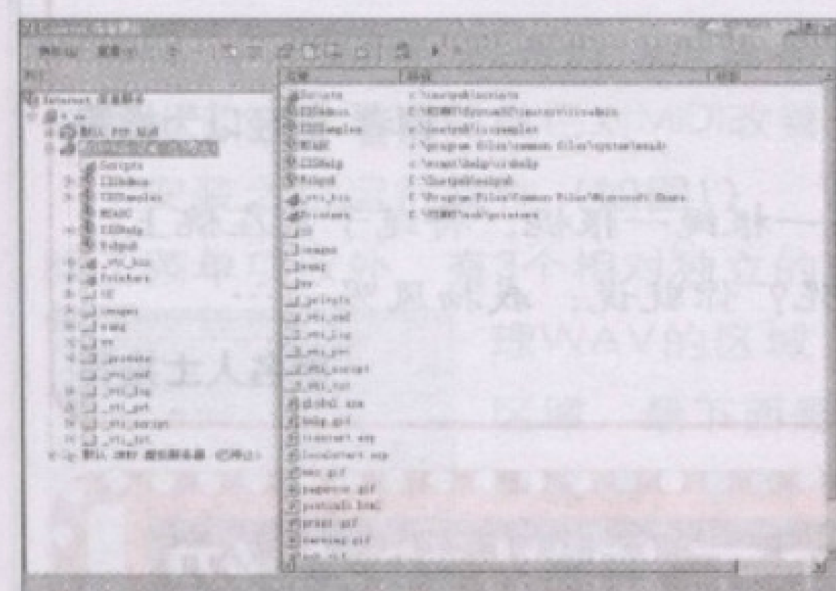

图3

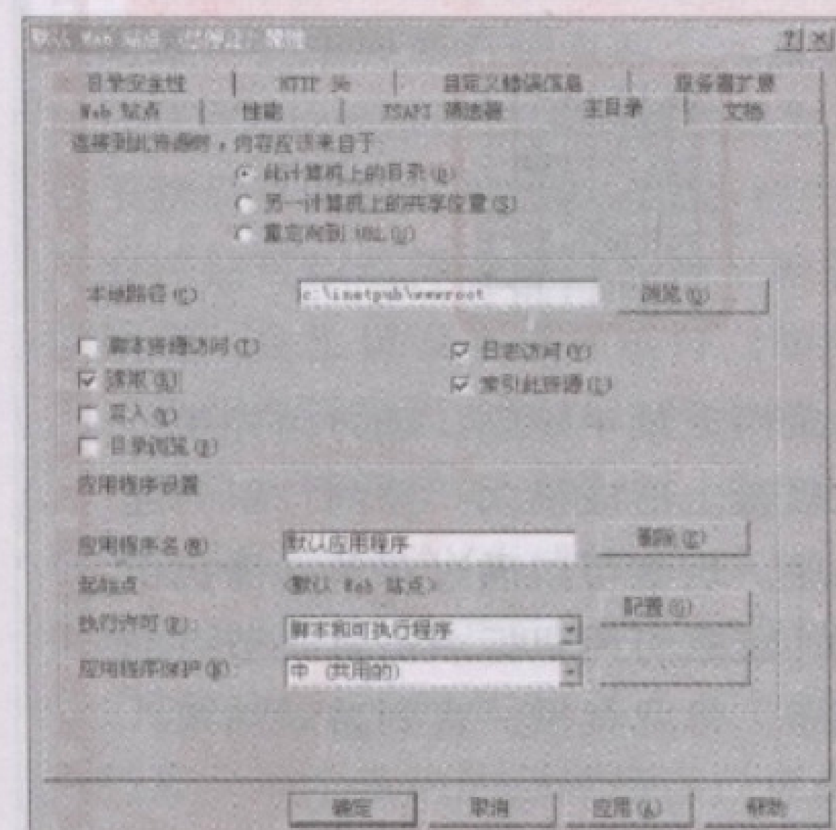
图3所示，则表明你的ASP环境已经配置好了。任何一个ASP程序，以后只要将它们复制到C:\Inetpub\wwwroot下即可运行。如果使用的是Win9X系统，那么需安装Personal Web Server（PWS），它在Win98安装盘的Tools\PWS下。安装好后，PWS会在Windows所在的硬盘分区上建立其主页发布路径Inetpub\wwwroot，PWS也会在机器启动后自动执行，其测试方法同IIS一致。

3.对IIS进行设置

在安装完IIS之后，仍需对IIS进行设置，设置一个可执行的目录来执行ASP文件，具体步骤如下。

①点击“开始”菜单中的“管理工具”→“Internet服务管理器”。


图4


图5

②在Internet信息服务左边的窗口中点开默认的Web站点，如图4所示。

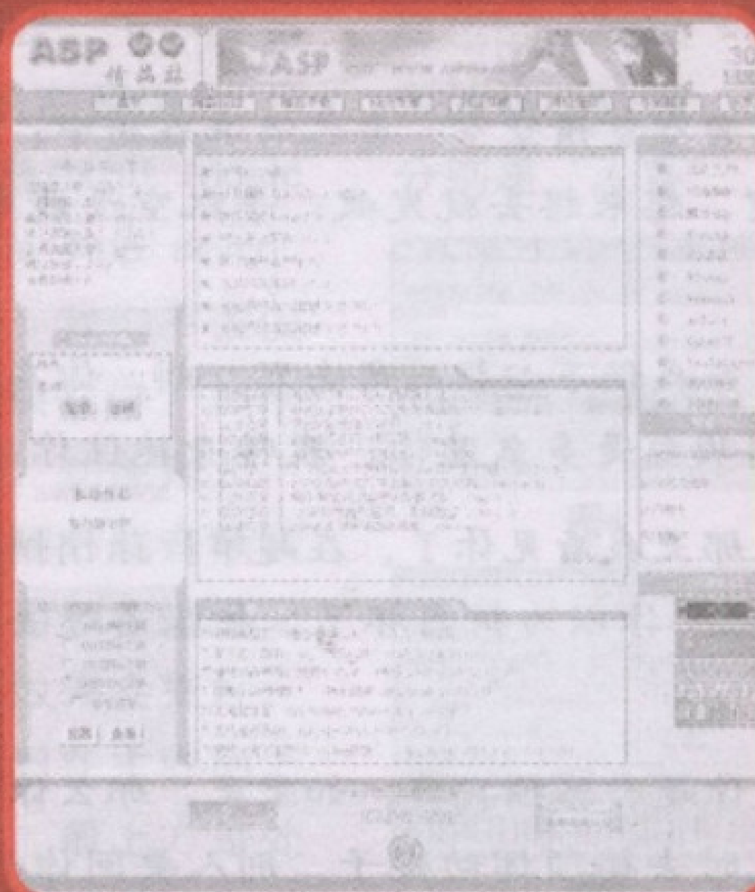
③选择要存放并且执行ASP的目录，右键点击该目录名称后选择“属性”，在出现的窗口中点击“目录”→“主目录”或“虚拟目录”（命名依据这个目录的性质）的标签，在执行许可项中，选择“脚本或者可执行程序”项即可（如图5）。

④现在已创建了一个可以执行ASP的目录，将所有ASP的文件放在这个允许执行的目录下即可。

注意：如果用浏览器直接打开ASP文件，这时IIS以及ASP是不会执行的，看到的将是ASP脚本内容，而不是希望得到的执行结果。因为ASP要经过服务器解释才能执行，ASP文件应该放在IIS的Web目录下，这样才能保证ASP经过服务器解释。访问时，应该在浏览器地址栏中输入服务器的IP地址或域名，以及该ASP文件相对Web目录的路径。例如，IP是127.0.0.1，同时该网站的根目录下运行一个叫Mypage.asp的文件，那么在地址栏中输入http://127.0.0.1/Mypage.asp，才能保证得到希望的运行结果。

本期推荐

资源类网站：

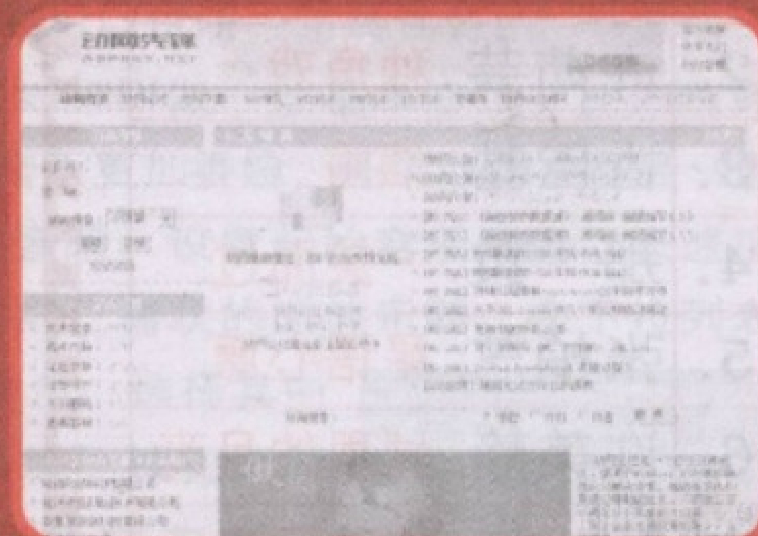

图6

1.ASP精品站（http://www.asp999.com/，图6）：一个比较经典的ASP学习与交流网站。主要栏目有精品论坛、精品下载、技术文章等栏目，上面提供的很多文章对初学者入门来说都大有裨益。

2.动网先锋（http://www.aspsky.net/，图7）：一个非常专业的动态网站在线学习站点。提供各种源码程序下载，几乎不用编写程序即可快速打造一个个性化的动态网站。更新十分迅速，是一个非常理想的学习站点，而它开办的论坛人气也比较旺盛，可以让你在交流中不断提高。

3.情创网络（http://www.qcsky.com/）：以ASP学习资源为主，还兼有其它电脑操作技巧的学习网站，内容比较全面详实。

4.PConline ASP专题（http://www.pconline.com.cn/pcedu/empolder/wz/asp/index.html）：笔者最初学习ASP还是在这个网站上呢，内容比较多，你不妨一看。


图7

下期预告：

通过本章的学习，相信你对ASP的基本概念、语法知识都有了一定的了解，还搭建了一个ASP的运行环境。实践永远是问题的解决之道，那么下一章我们将会打造一个个性化的新闻系统，向综合性动态网站进军！

手机百宝箱





(2003.8.15—2003.9.15)

当红手机游戏推荐榜

坦克大战
配配对
猜生字
欢乐对对碰
坚果之恋
麻将
高射波波
迷宫
歪歪猫系列

本资料由中国移动通信提供

(2003.8.15—2003.9.15)

手机铃声下载排行榜

1.	周杰伦	简单爱
2.	许茹芸	独角戏
3.	古巨基	烟雨
4.	那　英	一笑而过
5.	张柏芝	星语心愿
6.	许美静	城里的月光
7.	孙　楠	你快回来
8.	林忆莲	至少还有你
9.	邓丽君	甜蜜蜜
10.	梁朝伟	花样年华

本排行榜由新浪短信频道提供

最酷短信推荐

1.天气忽冷忽热，在这季节心情难以平静，总挂念着远方的你，我愿养一只信鸽，让它每天飞到你的天空，哪怕能做的只是简简单单的一个动作：在你头上拉一泡屎！

读者 没阳明推荐

2.昨天，我梦见你了，真的！天空是那么干净，阳光是那么明媚，大海一望无垠，你站在蔚蓝的海边，我拿小棍一捅你，嘿，这小王八，壳还挺硬。

后院 Hlfda推荐

3.爱空空情空空，自己流浪在街中；人空空钱空空，单身苦命在打工；事空空业空空，想来想去就发疯；手机空没钱充，生活所迫不轻松……总之四大皆空。

读者 小心推荐

4.当我狠下心扭头离去那一刻，你在我身后无助地哭泣，撕心裂肺的痛楚让我刹那间明白是多么爱你。我转身抱住你，说：这猪不卖了。

读者 李浩推荐

5.那天我看见你了，在超市！你悄悄把手伸到条码扫描器上，只见屏幕显示：猪蹄8元。你以为机器坏了，把脸凑过去看，屏幕显示：猪头肉15元！

读者 曾经以为推荐

6.你是否孤独寂寞，如果是，那么你下楼买一根绳一根棍，将绳子系在棍上，在起风时去楼顶挥动棍子，别人要问你干什么呢？你就说：我抽风呢……

匿名人士推荐

当红手机游戏介绍

五子连心

制作公司：报童公司

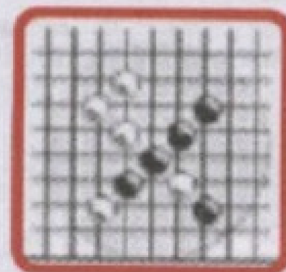
应用版本号：1.1.0

适用机型：Motorola T720

应用类别：游戏百宝箱→棋牌天地

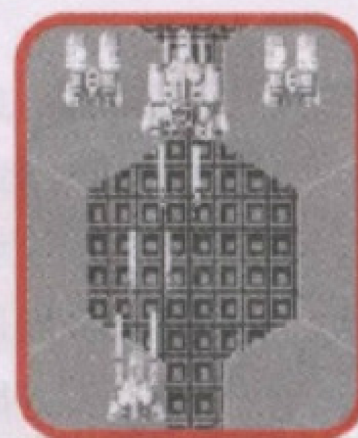
游戏性质：离线

游戏简介：



为了方便玩家游戏，这款手机上的五子棋采用无禁手规则。黑方为先手，白方为后手。黑白双方依次落子，任一方先在棋盘上形成横向、竖向、斜向连续相同颜色的5个（含5个以上）棋子的一方为胜。玩者可以通过菜单选择执棋方，为先手或后手。也可以选择游戏难度级别。玩家可用鼠标点击某一节点的附近来下棋子，玩家下完棋子后轮到系统下棋子，依此类推，直到游戏结束。用方向键来控制棋子落点，用确定键下棋。

宇宙大战（VShootK）



制作公司：广州东虹移动通信技术有限责任公司

应用版本号：1.25.53

适用机型：Motorola T720

应用类别：游戏百宝箱→动作游戏

游戏性质：离线

游戏简介：

空战游戏，用户通过键盘操纵飞船与敌人战斗，在与敌人搏斗过程中，如果中弹将会损血，过关后会有一定点数的奖励。该游戏关卡设计巧妙，让人爱不释手，非常耐玩。

按键操作：

上：导航键上　　右：导航键右

下：导航键下　　射击：自动发射子弹

左：导航键左　　右键：退出

详情请查询www.monternet.com 或 www.m-zone.com.cn

手机铃声DIY之途（2）

■重庆 Netgod

上次说到我们要走曲线救国的路，利用专门的转换软件将我们最熟悉的MP3格式音乐转成WAV格式，下一步，就是将WAV转变成MIDI文件，也就是我们这期要讲的。

现在最流行的WAV到MIDI的转换软件是Akoff Music Composer，版本号2.0（下载地址：http://js-http.skycn.net:8080/down/amcinstall.exe）。准确来说，我们不该仅仅把Akoff Music Composer当作一款音频转换软件，那未免太小瞧它，它同时也是一款MIDI制作软件，功能强大，生成的MIDI质量也很高。不过我们现在只利用它的音频转换功能，当然如果你具有一定的乐理知识，可以在转换之后使用它的修正功能自己对MIDI改善一下，效果会更好。

安装之后运行软件（如图1），可以看到在主界面上除了菜单项以外，有3个相对独立的功能区：最上方是处理WAV的区域，中间是处理MIDI的区域，最下面是处理MIDI文件的中音轨区域。前两个功能区都有独立的“播放”、“停止”、“暂停”和“循环播放”按钮，以及播放进度时间显示。主界面右侧有两个大按钮，单击上方按钮可以打开Windows系统自带的播放控制（如图2），相当于我们平时双击Windows状态栏中的喇叭。单击下方按钮可以选择音频输入输出设备。单击图3中的按钮，会出现设备选择窗口（如图4），一般情况，只用选择里面的默认选择即可。

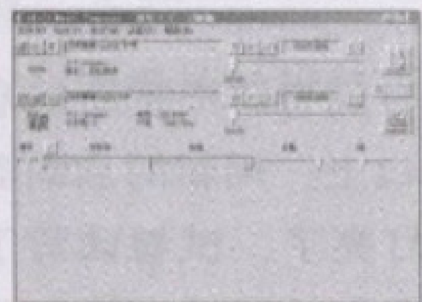


图1



图2



图3

两个大按钮中的“同步”按钮，可以作为同时播放WAV和通过该WAV生成的MIDI文件，这样我们可以比较转换效果如何。最下面的功能区是转换后的MIDI音轨区，我们都知道，一个MIDI文件由多个音轨组成的，在这里会分行显示每个音轨的具体情况。点击最上面WAV功能区的“打开文件”的按钮，打开已经转换好的WAV文件（相关内容请参阅《大众软件》2003年18期），点击中间绿色的“转换”按钮，出现如图5的转换界面，这是该软件的核心地带。在“识别设置”下的发声类型里有5种，分别是“人声”、“口哨”、“音响吉他”、“钢琴”和“管乐器”，根据我们选用的WAV文件的主要声音类型选择，同时选择“泛音过滤”，可以过滤掉比较杂的音质，使乐声尽可能纯正。“音阶范围”可以适当调大，以读取更多的声音信号，选择“自动过滤”，这个选择主要是检测声音文件的音值高低，从而达到转化为音乐符号的目的。设置完成后，点击右上方的“开始”按钮即开始转换，可以从中间进度条看到转换进度。

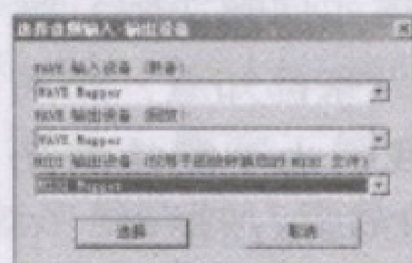


图4

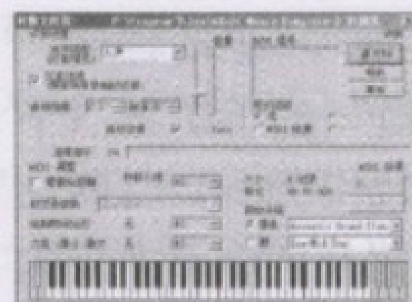


图5

转换完成以后，就可以试听一下转换好的MIDI音乐，也可用下方的设置区对MIDI做一些基本修正，比如选择“弯曲轮控制”可让音乐更加委婉，还可以调换音度（也就是升降调）、校正音阶、设置起始音乐延迟以及速度等。还可以选择一样自己喜欢的回放乐器，在下拉列表中，有常见的256种音色，选择其中一样，就可点击“播放”按钮试听一下，直到自己最喜欢为止。“鼓”旁的下拉列表中是常见的打击乐器，所有的都选择好后，点击“加到音轨”按钮即可，然后返回主界面（如图6）。

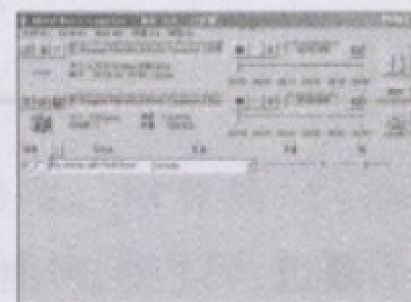


图6

在最上方的“文件”菜单中选择“MIDI文件另存为”或点击MIDI区的保存按钮，把刚才做好的MIDI音乐保存起来。以备下一步用来制作手机能识别的音乐格式。


插图 宋洋

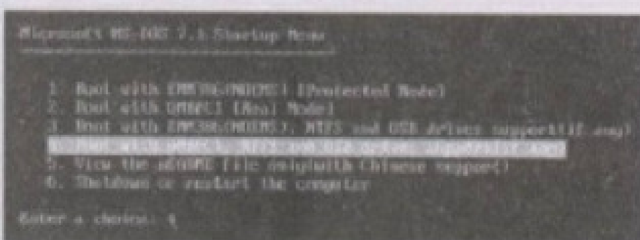
应用心得

本栏目在2003年第17期着重推荐了几篇闪存的文章，得到了广大读者朋友的认可，看来一个小小的闪存，可挖掘的东西还真是很多，本期继续推荐两篇关于闪存的文章——《巧在DOS下用闪存》、《用KV2004升级你的杀毒型闪存》，希望对大家有所帮助。

本栏目发起的硬件有奖征文活动，已经陆续收到了很多朋友的投稿。这里再特别强调一下——我们举办的是“心得”的征文，稿件的内容应该是硬件采购、使用、改装、维修方面的心得，不要写成硬件原理、硬件产品介绍等方面的内容。

巧在DOS下用闪存

■山东 ZT


图1

新型的主板由于在BIOS中内置了闪存驱动，可直接在DOS下使用闪存，但很多老主板，例如笔者的815主板，却不能在DOS下用闪存。如果由于某些特殊情况，你需要在DOS下用闪存拷贝一些文件，该如何解决呢？难道非要摘硬盘不可吗？其实不然。想必大家都知道，如果不在DOS下事先加载光驱驱动程序，我们也不能使用光驱。闪存也是如此，如果能找到闪存的DOS驱动程序，不就可以让老主板在DOS下用闪存了吗？

在网上找了一圈，没找到独立的闪存DOS驱动程序，只找到一个叫“超级通用MS-DOS启动盘”的小工具（下载地址为http://www.skycn.com/soft/12260.html），网站的下载说明上说用它制作的启动盘可让老机在DOS下用闪存，试试看吧！

解压得到的Mdos71bd.zip文件，插入软盘后，双击MAKEBOOT.bat，按屏幕提示操作即可制作一张启动软盘，用该盘引导计算机，会出现如图1所示的启动菜单，选择第3或第4项，都可让你在DOS下使用闪存。

当时感觉不错，于是笔者就一直用它，可是不久就出现了一些问题：首先在启动时加载的项目过多，因此启动速度很慢，有时会造成死机；其次在某些计算机上使用该盘后还给Windows带来了一些副作用，例如在Windows下硬盘莫名其妙地以MS-DOS兼容方式运行。笔者想，既然闪存的DOS驱动就包含在这张启动盘上，我何不把它自行提取出来呢？说干就干，启动盘上的Readme.txt文件中已包含了有关该盘上所有文件的文件列表和简要说明，再经过一番分析和试验，终于确定了两个文件USBASPI.SYS和DI1000DD.SYS，它们的总体积还不到25kB。笔者的操作系统是Windows XP，用格式化软盘时复选“创建一个MS-DOS启动盘”的方法制作了一张DOS启动盘，然后把USBASPI.SYS和DI1000DD.SYS分别复制到此软盘上，再用记事本编写一个Config.sys文件，内容如下：

```
Device=USBASPI.SYS
Device=DI1000DD.SYS
```

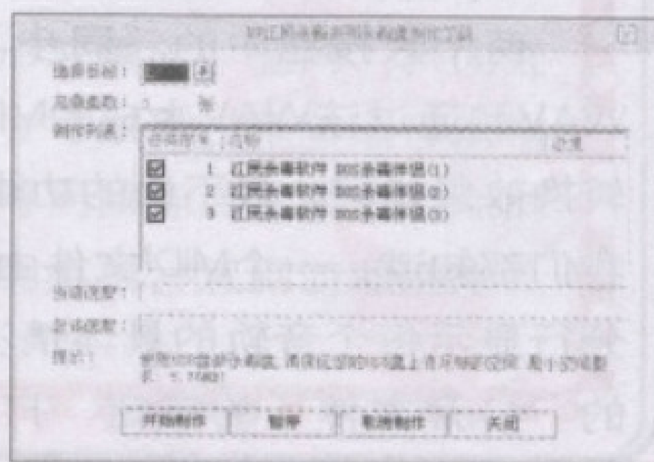
将其保存到软盘上，现在一张带有闪存DOS驱动的启动盘就制作完成了。把闪存插到USB接口上，用新的启动盘引导计算机，哈哈，闪存的工作指示灯亮了，试着读写了一下，没问题。数月以来，笔者曾在多台计算机上使用此盘，从未出现过不兼容现象，非常稳定。

用KV2004升级你的杀毒型闪存

■山东 眉飞色舞的鱼

最近，江民公司推出了新版本杀毒软件KV2004，我们用KV2003做的那个杀毒型闪存是否也该升级一下了呢？其实可用KV2004直接制作成杀毒型闪存，我们就不必像在KV2003中那样大费周折了。

把闪存盘插上USB接口，然后打开KV2004，执行“工具”→“制作DOS杀毒盘”，打开如图1所示的窗口，在“选择目标”下拉列表中直接选择闪存的盘符，然后单击“开始制作”就可制作一张USB杀毒盘。


图1

另外，笔者还发现KV2004的硬盘修复王工具也可直接放在闪存上，执行“工具”→“制作硬盘修复王”，然后在“选择目标”下拉列表中选择闪存盘符即可。

填补局域网安全漏洞

■北京 ylf

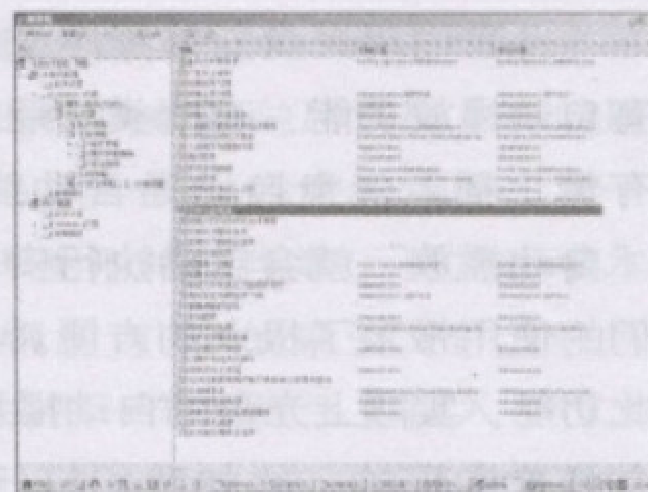
现在很多单位都有自己的内部局域网，为了管理上的方便，大都会采用域控制服务器管理局域网中的电脑，可是当电脑加入域以后，问题也就来了。

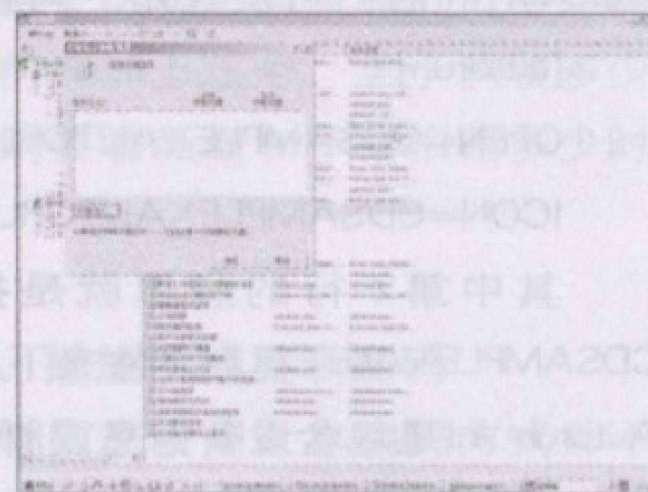
由于域的管理思想说白了就是“任何一个人可以使用域内的任何一台电脑”，所以任何一个人都可用自己在域中的用户名和密码登录任何一台电脑。如果你有自己的专用电脑且硬盘里还有点个人隐私的东西，怎么办？你总不能24小时盯着是否某些人有意或“无意”对你的电脑进行操作吧。当然有解决的办法，不过此方法仅针对Win2000/XP/2003的操作系统有效。单击“开始”→“运行”，输入“gpedit.msc”，点“确定”后打开组策略编辑器，依次点开“Windows设置”→“安全设置”→“本地策略”→“用户权力指派”（Win2003中为“用户权限分配”），在右边的策略栏中找到“拒绝本地登录”（如图1），双击打开属性对话框（如图2）。如果操作系统是Win2000，单击“添加”打开选择用户的对话框，将查找范围选择为“整个目录”，随后下边会列出所有域内的用户、本地用户和组（如图3）。本地用户和组不要动它，只选择域内的用户即可，当然，既可选择其中的一个或几个，也可全选。不过要注意，若是全选，可不要把你自己也“全选”进去哦，否则……

如果用的操作系统是WinXP/2003，单击“添加用户或组”，单击“高级”，默认下单击“立即查找”即可查找出域内的所有用户（如图4），也要注意别把自己、本地用户和组加进禁止本机登录列表中。重启一下试试看吧，如果别人登录你的机器，即会弹出“本机禁止以交互方式登录”的警告。

需要提醒的是，本地安全策略会随着域安全策略的改动而改动。如果域安全策略进行了变更，你就需要再次进行设置，不过网管大人一般是不会频繁更改域安全策略的。

本着随意使用域内任意电脑的精神，今天你在A机上的资料明天要在B机上读取，难道你还要去A机专门开个共享？不，只需在资源管理器中输入“\\A机名字\盘符$”即可，例如输入“\\机器名\C$”即可打开该计算机的C盘。然而如果各位都有自己的“专机”，这个功能简直太可怕了，随便什么人都可通过网络访问你的任意硬盘分区，并且还有添加、删除、修改的权限。下面我们就来解决默认硬盘共享的问题，单击“开始”→“运行”，输入“regedit”，点确定后打开注册表，依次打开“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\lanmanserver\parameters”，新建两个DWORD值：AutoShareServer、AutoShareWKs，值均为0，重启后即可关闭硬盘分区共享。


图1


图2

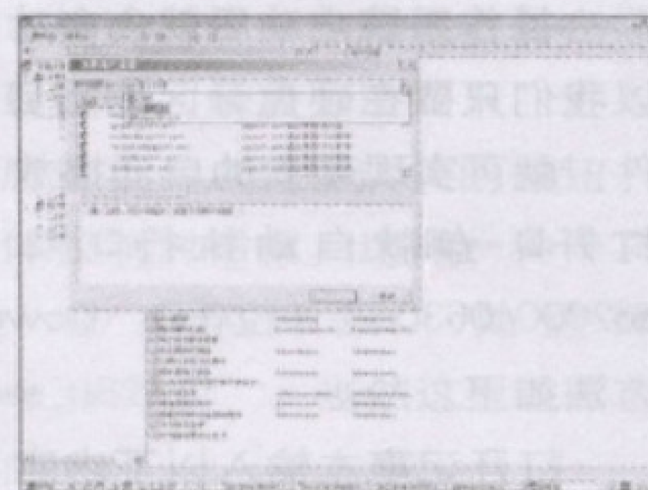

图3


图4

自制“软盘随身邮”

■天津 四毛

平时收发电子邮件都是在家中，有时出差在外要收发电子邮件，就觉得有些不便（买个U盘随身邮？俺可是平民一个）。偶然在网上觅得“邮件专家”，俺就算拥有了“软盘随身邮”了。

去http://download.beelink.com.cn/lib/mailexpert201c.exe下载得到，大小为1.16MB，安装时依据提示输入用户名、电子信箱地址、电子信箱密码，一路“Next”即可。然后启动“邮件专家”，点击“小工具”→“制作便携盘1.44MB”，在软驱中插入一张空白软盘，点“开始”，一会儿你的“软盘随身邮”就制作好了。以后去网吧用它就方便啦。“邮件专家”还能进行多用户账户设置，一定能适合你的口味。

一句话技巧

拼音输入法重码率高是最大的问题，以智能ABC为例，要输入“智”字，打“zhi”以后要翻好几屏才能找到，但输入“zhi3”，在第一屏就找的到。原来拼音后的数字代表你要输入的字的起笔笔画，“1”代表以“横”起笔，“2”代表以“竖”起笔，“3”代表以“撇”起笔，“4”代表以“捺”起笔，以下数字大家自行尝试，熟练掌握对快速输入不太常用的汉字有一定的好处。

（宁夏 李枫）

让硬盘也自动播放

■福建　俞木发

当我们用光盘安装程序或欣赏音乐时，经常发现光盘有自动播放功能，有此类功能的光盘默认情况下（指你没有禁止插入光盘自动通告功能），只要放入光驱或点击“自动播放”就会自动执行安装程序或播放歌曲，这给我们的使用带来了极大的方便。其实，我们也可让硬盘具有此功能，实际上光盘的自动播放功能是通过Autorun.inf这个文件来实现的。比如我们打开Windows 98安装光盘的Autorun.inf后，可发现如下内容：

```
[autorun]
OPEN=CDSAMPLE\AUTORUN\AUTORUN.EXE
ICON=CDSAMPLE\AUTORUN\WIN98CD.ICO
```

其中第2行的意思就是指在打开光盘后自动执行CDSAMPLE\AUTORUN文件夹下的AUTORUN.EXE这个程序。Autorun.inf是包含设备信息或脚本以控制硬件操作的安装信息文件。如果它位于逻辑驱动器的根目录下，那么Windows操作系统启动后就会自动寻找并执行相关的命令。所以我们只要在硬盘分区的根目录下建立一个Autorun.inf文件，就可实现硬盘的自动播放了。比如我们设置一项只要打开D盘就自动执行QQ安装程序的功能（假设qq2000c0630c.exe位于D:\Downloads\Program files\下），方法如下。

打开记事本输入以下内容：

```
[autorun]
OPEN=Downloads\program files\qq2000c0630c.exe
```

然后保存，文件名为Autorun.inf，保存路径为D:\，保存类型选择所有文件即可（注意：第2行不要输为OPEN=D:\Downloads\program files\qq2000c0630c.exe，否则Windows会提示出错，因为默认就是D盘。如果输入盘符，Windows会去查找名为D:的文件夹）。重启计算机后，当你要打开D盘时会发现此时会自动执行QQ安装程序，**如图1**。右键单击D盘在快捷菜单里有自动播放这一选项，**如图2**，单击它也可实现如上的效果。如果要浏览D盘内容，在“开始”→“运行”框中输入“D:\”，确定或直接在右键快捷菜单中选择“打开”即可；要取消自动播放，删除Autorun.inf就可以了。

使用心得

1.快速、简单启动程序。对一些位于驱动器比较深路径下的安装程序，当我们要执行安装时就需要依次展开相应的路径，对于一些菜鸟可能无法找到它，这时我们就可将相应路径下的安装程序添加到OPEN=后，这样只要他们右键单击程序所在的分区选择自动播放功能就可以了，使用起来非常方便。假如添加的是其它程序就可达到快速执行该程序的目的了。如果该分区保存的都是音乐，只要将Winamp程序添加到Autorun.inf中，并设置好Winamp就可将分区变为自动播放的音乐“光盘”了。

2.简单加密驱动器。OPEN=后的内容必须是一个Win32的程序，假如我们加上不是可执行程序的文件，如文本文档或不存在的文件，这样当有人试图用鼠标双击打开有自动播放功能的分区时，Windows就会出现诸如“指定设备、路径、文件访问被拒绝”的出错信息，**如图3**，单击确定会退出而不能访问该分区，从而达到加密功能，当然这只能防菜鸟哦。

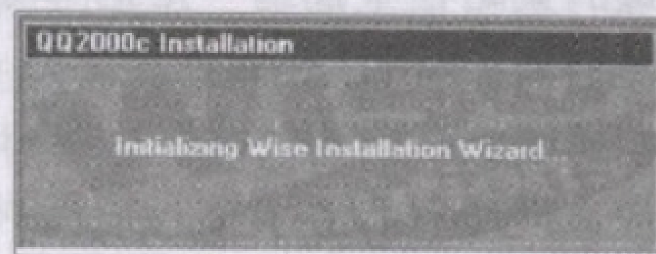


图1

3.Autorun.inf中“OPEN=”后的程序可以是其它分区的，不过这时需要写上完整的路径（包括盘符）。

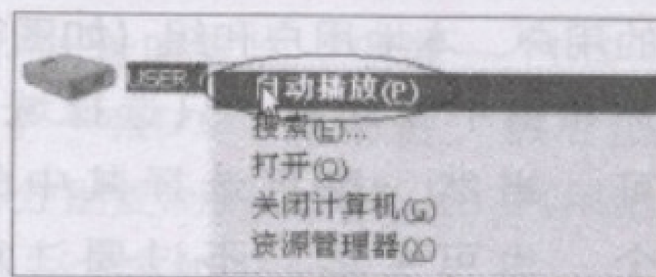


图2

4.如果在Autorun.inf中再加上第3行，如“ICON=盘符\路径*.ICO”（注意：没有双引号，*.ICO指相应的图标文件），那么重启后还可改变相应盘符的图标呢。有兴趣的朋友不妨一试。

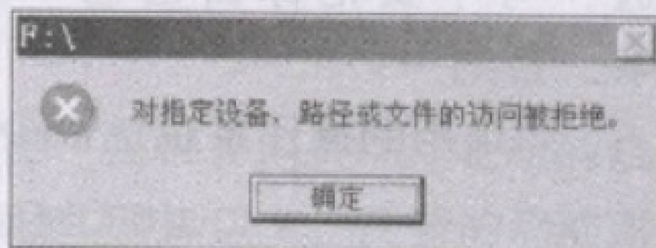
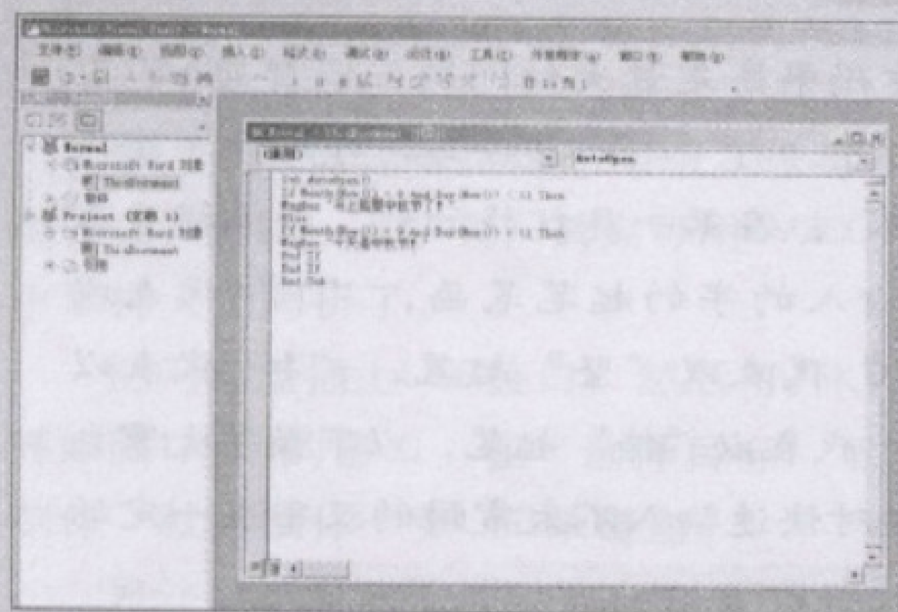


图3

注：以上均在Win98/XP中通过。

用Word制作一个小小的提醒器

■重庆　朱安祥


图1

将一些重要的日子或事情给忘了无疑是件较郁闷的事，不过，如果你经常需要阅读一些Word文档的话，那么完全可用Word做一个提醒器，让忙碌的你随时随地记得一些重要的日子或事情。

现在，假设我们需要提醒自己中秋节是哪一天（当然也可把中秋节换成元旦、春节或某某人的生日）。

我们先来启动Word，执行“工具”→“宏”→“Visual Basic编辑器”，打开“Microsoft Visual Basic-文档1”窗口，再在左边窗口依次展开Normal\Microsoft Word对象\ThisDocument，然后在“ThisDocument”上双击

摆平电影字幕播放的问题

■福建 巧克力

由于字幕播放出现了问题，很多用户不得不放弃从网上辛苦下载的电影文件。其实我们只要了解一些电影字幕的基本知识和调校方法，就可避免这种情况发生。

一、无法正常播放字幕

字幕不能正常播放，原因是多方面的。在确认字幕文件本身没有损坏，并且计算机中已安装了字幕外挂软件VobSub最新版本后，可从以下6个方面进行检查或尝试：

（1）字幕文件是否与媒体文件放在同一目录中（比较老的版本不支持中文目录），或者是否放在VobSub默认的“C:\Subtitles”和“.\Subtitles”目录中；同时检查字幕文件的前缀是否和媒体文件的主文件相同。

（2）系统中是否安装了DirectX 8或更高版本，是否已安装好稳定的显卡驱动程序。建议执行“Dxdiag”命令检测一下。

（3）看看是否因为字幕超出画面边界而造成无法显示，可用VobSub属性面板中的“强制替换”调整字幕的显示位置进行尝试。

（4）如果使用的是WinRAR压缩过的字幕，建议先全部解压播放，以便排除这方面的原因。

（5）显示分辨率建议调为800×600的32位色再进行播放，也可变换分辨率或色数数值进行尝试。

（6）不同版本字幕之间少数不兼容的情况，可使用VobSub中附带的“SubResync”软件打开现有字幕，再另存为新版本格式的字幕播放。

二、播放画面颠倒

使用VobSub播放字幕时，如果遇到画面颠倒的情况，可在开始播放后，用鼠标左键双击任务栏中“Direct VobSub”图标，打开VobSub属性面板，在“杂项”标签页中选中垂直翻转画面（Flip Picture Vertically）即可（如图1）。

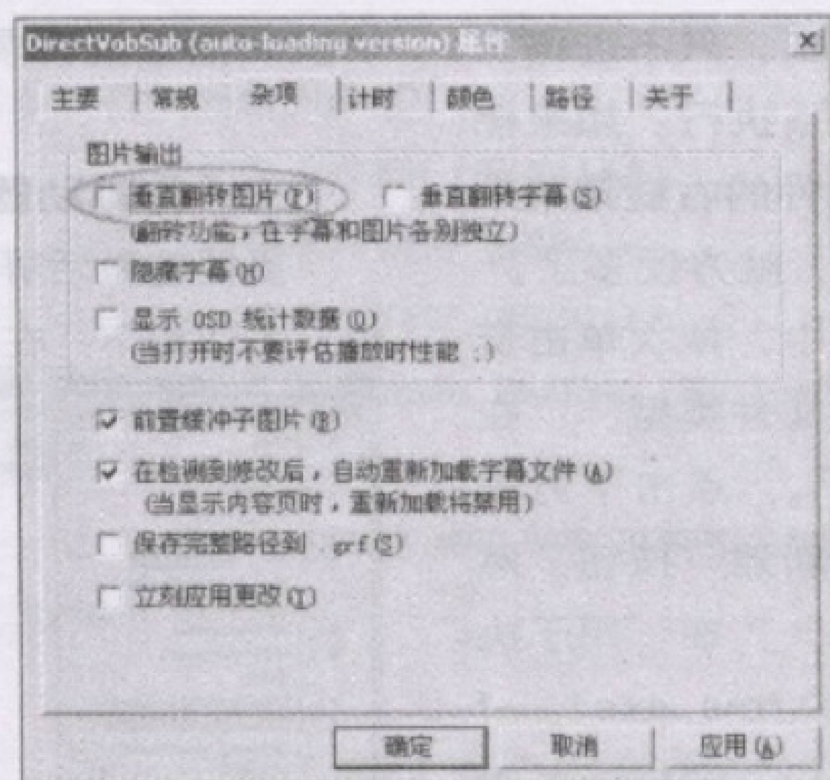


图1

三、画面和字幕全程不一致

在确定字幕和电影的帧速率一致后，可通过以下方法解决：依次单击“开始”→“程序”→“VobSub”→“SubResync”，打开需要调整的字幕文件，用鼠标点击第1行的Time值，使之处于编辑状态，并修改为正确的时间，回车，软件会自动在Time值前的复选框中做上标记（如图2），存盘即可。

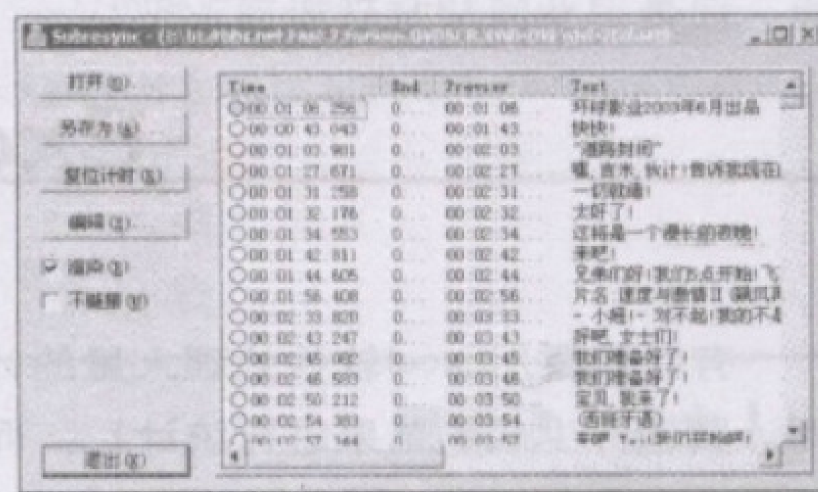
四、画面和字幕部分不一致

遇到这种问题不要使用SubResync进行调整，因为SubResync将整个字幕文件的时间向前或向后调整，而问题只是想从某一句开始进行调整。对于IDX+SUB图形格式字幕，可用记事本打开后缀名为IDX的索引文件，在所要修改的那一句前面手工插入一行文字“Delay：xx:xx:xx:xx”，字幕过迟的话就在这句话前面加上负号，过早就在前面加上正号。至于调整多少时间，则要看画面和字幕相差多少时间了。

五、播放字幕显示乱码

每个国家使用文本编码方式都不同，所以SRT、SUB、SSA、SMI这几种基于文本格式的中文字幕很容易在播放时出现乱码。解决办法如下：进入VobSub属性页，点击字体处的按钮，弹出字体控制对话框。选择一种中文字体，在“字符集”处选择“Chinese_GB2312”，当然这里还可选择字体的大小。

如果使用WinMe/2000/XP操作系统，可用Notepad打开文本字幕文件，将其另存为Unicode格式，VobSub就可自动识别。


图2

打开“Normal-ThisDocument（代码）”窗口，输入以下代码（如图1）：

```
Sub AutoOpen()
If Month(Now()) = 9 And Day(Now()) < 11 Then
MsgBox "马上就要中秋节了！"
Else
If Month(Now()) = 9 And Day(Now()) = 11 Then
MsgBox "今天是中秋节！"
End If
End If
End Sub
```

最后，别忘了执行“文件”菜单下的“保存Normal”命令将其保存再退出。打开一Word文档（不是单纯启动Word）看看，是不是弹出“马上就要中秋节了！”到了9月11日那天自然也会提醒你“今天是中秋节！”了。当然，如果你需要每天都提醒自己具体离中秋节还有多少天，只要加上几行代码即可，具体如何就不用我费舌了吧。还不快去试试！

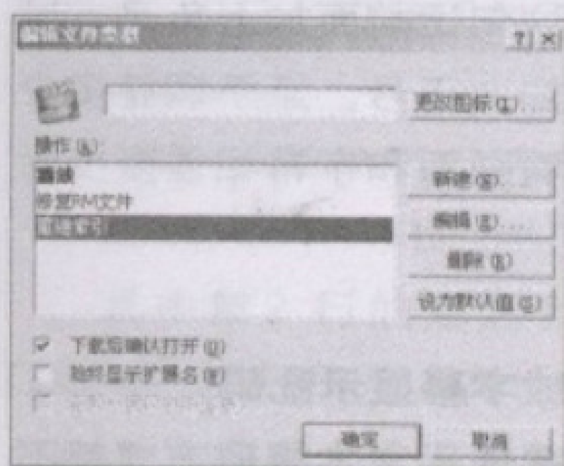
右键菜单巧设置

■福建 L.n

在Windows中，熟练使用鼠标右键菜单可让操作变得更加快捷，例如新建文件夹、发送到桌面快捷方式等，只不过这些功能还远远不能满足我们的需要。那么，如何才能定制出适合自己的右键菜单呢？

注：以下例子在Windows XP操作系统中测试通过。

一、为指定文件类型添加菜单项


图1

首先，我们来看看如何为特定的文件类型添加菜单项。很多朋友都知道RMA这款工具，它可用来修复受损的RM文件，并重建索引，只不过需要在命令行方式下执行。如果能通过定制RM文件的右键菜单来快速调用RMA，就方便多了。

将下载的RMA.exe解压至C:\rma目录中，依次单击资源管理器"工具"→"文件夹选项"→"文件类型"，在已注册文件类型列表框中选中"RM文件"，点击下方的"高级"按钮，在弹出的对话框中单击"新建"按钮，然后在"操作"文本框中输入"修复RM文件"，在"用于执行操作的应用程序"框中输入""c:\rma\rma.exe" -f "%1""，确定后退出文件夹选项（如图1）。同样还可为RM文件右键菜单再增加一项"重建索引"，命令为""c:\rma\rma.exe" -i "%1""。

二、为文件夹类对象添加菜单项

为文件夹类对象添加菜单项，只要在注册表[HKEY_CLASSES_ROOT\Directory Shell]分支下，用上述方法进行同样的设置即可。

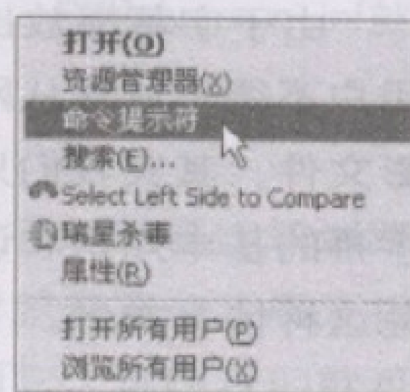
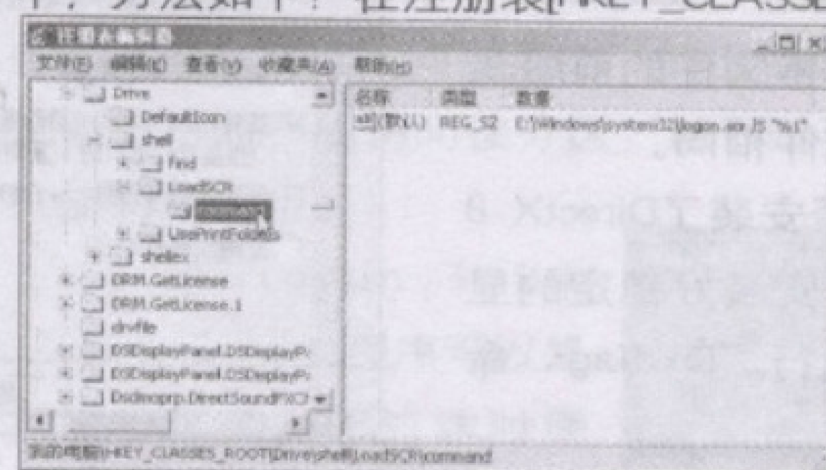


图2

例如，我们要在文件夹的右键菜单中添加"命令提示符"选项（如图2）。在注册表[HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\shell]分支下新建一项"CommandPrompt"，修改右侧窗格中的"默认"键值为"命令提示符"，并在该项下级再建一个新项"Command"，将右侧窗格中"默认"键值设为"cmd.exe /k cd "%1""。现在我们不需要输入长长的CD命令就可切换到指定的目录。

三、为驱动器类对象添加菜单项

要快速激活屏保，我们可将屏保请进驱动器的右键菜单中，方法如下：在注册表[HKEY_CLASSES_ROOT\Drive\shell]分支下新建一项"LoadSCR"，修改右侧窗格的"默认"键值为"屏幕保护"，并在该项下级再创建一个新项"Command"，


图3

将右侧窗格中"默认"键值设为"c:\windows\system32\logon.scr /s "%1""，刷新后退出注册表编辑器（如图3）。这时用右键单击任意驱动器，从菜单中选择"屏幕保护"，就可直接执行屏幕保护程序了。

Excel时间系统的引用之一例

■北京 李继坤

有时需要用Excel软件处理大量的计时信息（例如对上网计费软件生成的结果进行统计），而Excel中只有时间信息（几点几分几秒）的格式定义，对计时信息（几小时几分几秒）的格式定义相对简单，这样在数据引用时就会出现一些问题。

例如，由计费软件生成的计时信息为"51:28:36"，表示用了51个小时28分钟36秒。将数据粘贴进Excel，并选自定义单元格格式"[H]:MM:SS"显示，这时用户会看到单元格内显示的内容为"51:28:36"，似乎和我们要求的效果一样，但将光标移动到该单元格后，却发现编辑栏所显示的数据为"1900-1-2 3:28:36"。当引用该单元格的内容时，如用"=Hour（"51:28:36"）"函数来获得小时数，其结果为3（实际结果应该为51）。显然，简单的引用并不能得到我们想要的结果。

Excel对类似"51:28:36"的数据都是按时间数据处理，即以1900年日期系统为基础采用24小时制进行计算或引用。因此上述的数据就被表示成1900年1月2日3点28分36秒（51=24×2+3），当用Hour函数引用时只引用了它的时间点而忽略了转换后的天数，则其结果自然也就成了3而非51。假如用户需要统计上网的小时总数时，自然也就无法通过前面的操作得到正确结果了。

修正引用结果的方法有两种：

1.选定计时数据的所在列，选"格式"→"单元格"→"数字"→"常规"。所有计时数据都将以1900日期系统的序列号格式表示，如"51:28:36"会表示为"2.14486"，引用时通过公式"=INT（A1×24）"就可得到正确结果。

2.使用第1种方法虽然可得到正确的引用结果，但计时数据以序列号格式显示会不便于阅读。我们还可先将格式选为"[H]:MM:SS"以得到正确的显示，而在引用时则通过公式"=Day（A1）×24+Hour（A1）"获得结果。

老主板上安装SoundMax 4.0

■山东　眉飞色舞的鱼

最近，笔者在驱动之家看到了AC'97软声卡的最新驱动SoundMax 4.0（下载地址为http://file3.mydrivers.com/files/sound/5.12.01.3580_SM4.zip），赶紧下载，谁知安装时却出现错误，如图1，按"确定"后，安装过程即被中止，无法继续安装。笔者重启多次并重试安装多次，每次都出现同样的错误。这就有点奇怪了，我的主板确实集成了AC'97软声卡，而且主板驱动光盘上还附带了个SoundMax 2.0驱动，可以在我的机器上正常安装使用。为什么老版本都能支持，而新版本反而不支持了呢？笔者忽然想起以前安装SoundMax 3.0时，必须修改3.0安装包中的一个INI配置文件（Smwdm.inf），才能正常安装，难道4.0版还是如此？

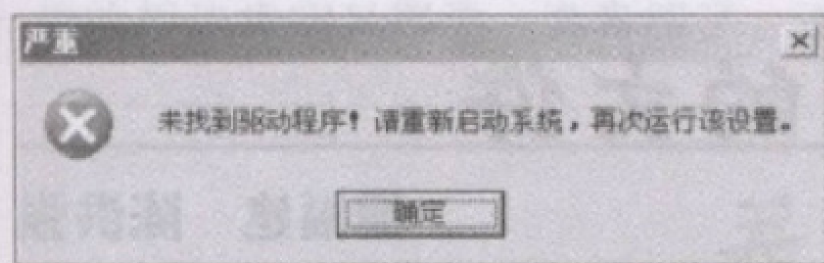


图1

于是笔者赶紧翻出尘封已久的主板驱动光盘，寻找Smwdm.inf文件，此文件在光盘上一般会存在多个，分别对应Win98/2000等操作系统，你可根据自己的操作系统版本选择相应目录下的Smwdm.inf文件，笔者的操作系统是XP，所以就选择了Win2000目录下的。用记事本打开它，可找到如下一段英文：

```
[AnalogDevices]
;
;You must add the appropriate PnP identifiers for your particular system here.
;
;%*WDM_AC97AUD.DeviceDesc%=WDM_ICHAUD,pci\ven_8086&dev_AAAA&subsys_xxxxyyyy
;
;Replace AAAA with the appropriate I/O Controller Hub ID.
;2415 for ICH (82801AA)
;2425 for ICH0 (82801A
;2445 for ICH2 (82801BA)
;7195 for Mobile Platform (Bannister)
;
;Replace xxxx with your unique Sub-system ID
;
;Replace yyyy with your Subsystem Vendor ID (PCI Sig ID)
;NOTE:The following are used by Analog Devices, Inc.
%*WDM_AC97AUD.DeviceDesc%=WDM_ICHAUD,pci\ven_8086&dev_2415&subsys_004011D4
%*WDM_AC97AUD.DeviceDesc%=WDM_ICHAUD,pci\ven_8086&dev_2415&subsys_534011D4
……
```

这段英文是什么意思呢？笔者简单解释一下。第1行是说"你必须在这里为你的系统添加适当的PNP标识符"，第2行说明了添加PNP标识符时所使用的语法，"Replace…"部分则是对语法的解释说明，其中AAAA是主板ICH标识，xxxxyyyy是子系统标识，最后两行是原文件已含有的"PNP标识符"。就说这些，还有不明白的就自己去翻翻资料好了。笔者的机器不能安装SoundMax 4.0，就是因为其配置文件中缺少正确的PNP标识符所造成的。现在将有关PNP标识符的那部分文件复制到剪贴板上备用。下面我们就来看看需要修改SoundMax 4.0的哪个配置文件。

解压缩下载得到的ZIP文件，进入SMAXWDM子目录，其中有SE和W2K_XP两个目录，每个目录下都存在一个SmwdmCH5.inf文件（此文件有只读属性，别忘了先去除只读属性再修改），你可根据自己的操作系统类型选择。用记事本打开它，你会发现它和Smwdm.inf文件结构非常相似，同样存在"[AnalogDevices]……"段，按Ctrl+V把PNP标识符粘贴到此段最后，保存退出。再试试安装SoundMax 4.0，安装成功。

让带圈字符更完美

■天津　清水人家



图1

在Word 2000/2002中有一个"带圈字符"功能，可输入①、②、③、这样的带圈字符，此功能弥补了系统字符库的不足，可实现10以上的两位数字序号和所有汉字的带圈效果。但笔者发现，此功能生成的带圈字符显得不够完美，字符的笔画与外圈连在一起，甚至一些复杂的字符笔画会伸到圈外去（如图1）。

很显然，我们需要把字符稍微变小一些，或把外圈略微增大一些，可是带圈字符是一个整体，无法分别，也无法改变大小。笔者发现，带圈字符是以域的形式出现的，鼠标右键单击带圈字符，从右键菜单中选择"切换域代码"，就会出现一个灰色底块的代码（如图2）。代码的具体含义不必去理会，此时直接选择圆圈后按几次快捷键Ctrl+"]"，使外圈变大一些，或选择后面的字符后按快捷键Ctrl+"["，使字符变小一些，最后鼠标右击灰色域块，选择"切换域代码"，现在的带圈字符就比较完美了（如图3）。

{ eq \o\ac(○,26)}

图2



图3

小技巧

1.如果改变字符和外圈的大小后，字符与外圈没有垂直居中，可选择圆圈后，单击菜单"格式"→"字体"→"字符间距"→"位置"→"下降"，选择一个合适的磅值来调整圆圈与基准线的位置关系。

2.调整好带圈字符后，把它复制到其他地方，在域代码方式下修改字符内容，就可快速生成其他的带圈字符。



用Excel放缩图片

■福建 俞木发

试办公备

大家知道，图片放大后会出现马赛克，而缩小又会模糊不清。我在为稿件配图时经常要对图片进行放缩操作，在用一些图形软件进行处理时上述问题就一直困扰我。经过一番摸索，我发现用Excel就可轻松实现图片的任意尺寸的平滑放缩，而且效果一点也不比其他图形软件差。下面就和我一起来吧（以Excel 2000为例）。

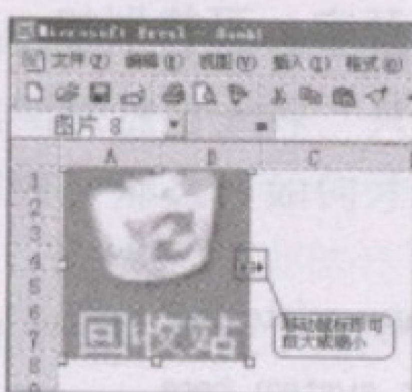


图1

第1步：导入图片。启动Excel后先选择一定的区域，执行合并及居中命令将表格线去除。单击"插入"→"图片"→"来自文件……"，导入需要放缩的图片。导入后，用鼠标选中图片，此时图片四周会出现6个选择点，将鼠标移动到选择点，当指针变为"←→"时上下左右拉动即可调整大小了，如图1（注意宽度、高度的比例要协调）。如果要放缩到具体的尺寸，右键单击图片，在弹出的菜单里选择"设置图片格式"，依次填入相应的数值即可（注意：如果是任意尺寸的放缩，请不要勾选锁定高度比、相对原始图片大小）。如果选择了显示"图片"工具栏还可对图片进行一些简单的处理。

第2步：获取图片。用鼠标选中图片，右键单击，选择"复制"，然后粘贴到画图程序中保存（最好存为24位、BMP格式）就可以了。这样我们就得到放缩的图片了。很简单吧，图2、图3是用Excel和ACDSee进行放缩后的对比图。



图2

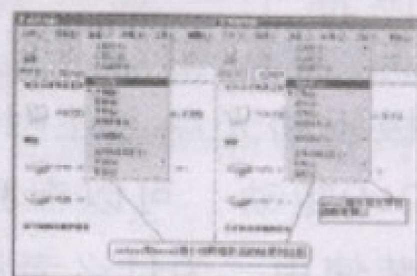


图3

使用心得：1.系统提供每种字体的最大字号只到72，用上述的方法插入艺术字，就可轻松获得特大字体。2.如果图片像素本身较大，导入后可单击"视图"→"显示比例"选择一个较小的比例，这样便于调整大小。3.同理，在Word中也可进行上述操作，不过在Word中移动和调整图片时比较不方便。4.可插入多张图片，这时只要按住Ctrl键就可用鼠标同时选中所有的图片，进行"批量"放缩。

使用MoveOnBoot处理正在使用中的文件

■福建 陈洪强

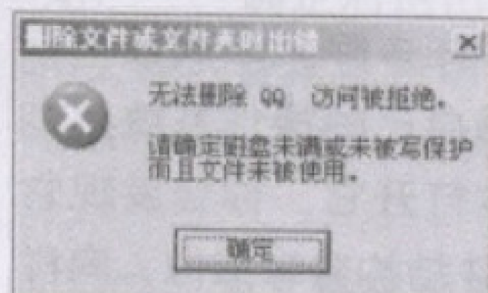


图1

在Windows操作系统中，我们在删除、移动或重命名文件时，系统会提示文件正在使用中，而无法进行下去，如图1。出现这种现象，一般是由于系统中的某些程序或进程仍然在使用中。要解决这个问题，我们通常都是把系统切换到命令提示符下，或在Windows中使用任务管理器来结束某个程序或进程后再对它进行操作。显然，使用手工的方法对于许多的初学者来讲，有一定的难度，而且操作麻烦。这里，我向你推荐MoveOnBoot（下载地址为http://www.gibinsoft.net/gipoutils/bin/moveonb.exe）来处理正在使用中的文件。使用它，我们只需在系统中选定要操作的文件并在下次重新启动计算机时即可删除、复制、移动、重命名指定的文件，轻松解决由于文件正在使用中而无法对它进行操作的问题。在软件下载安装后，单击"开始"→"GiPo@Utilities"菜单中的GiPo@MoveOnBoot命令，启动程序操作向导（如图2）。

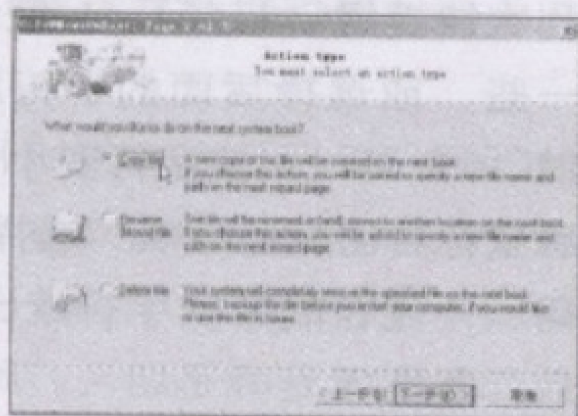


图2

一、复制文件

1.在向导第1步窗口中，单击"…"按钮，选择要操作的文件。

2.在向导第2步窗口中，选择"Copy file"选项。

3.在向导第3步窗口中，单击"…"按钮，选择目标文件夹。

4.在操作报告窗口中，单击"Start"按钮确认在下次启动时将要对文件的操作。

二、移动（重命名）文件

它的操作与复制文件相类似，只是在向导的第2步窗口中选择"Rename"选项，并在第3步窗口中的Destiation Folder处单击"…"按钮选择目标文件夹。如果目标文件夹不变，只是在窗口中的New file name处输入新的文件名，则是对该文件进行重命名操作。

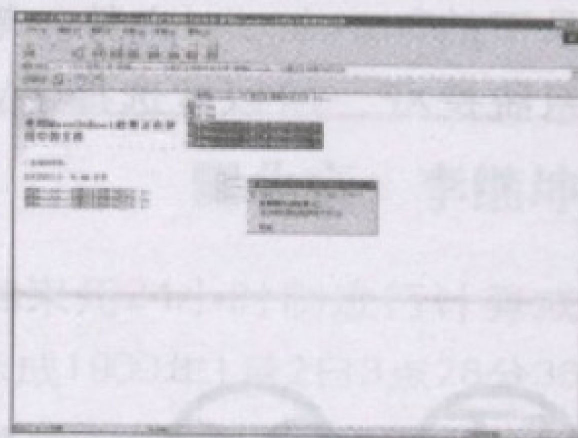


图3

实际上，当鼠标执行对一个或一组文件（夹）右键拖拽操作时，右键菜单中会出现"Move file(s) on the next boot"这样的选项（如图3），这样操作起来就更方便。

三、删除文件

要删除正在使用中的文件，我们只要右键单击它，并从弹出的菜单中选择"Delete file(s) on the next boot"命令，确认后即可。

经过上面的设置后，在下次重新启动计算机时，软件就会自动对指定的文件进行相应的操作，是不是非常方便呢？不过，使用时要小心不要误操作哦！

奇门遁甲

我的音箱你也用——巧妙共享音箱

■广东 邱朱胜

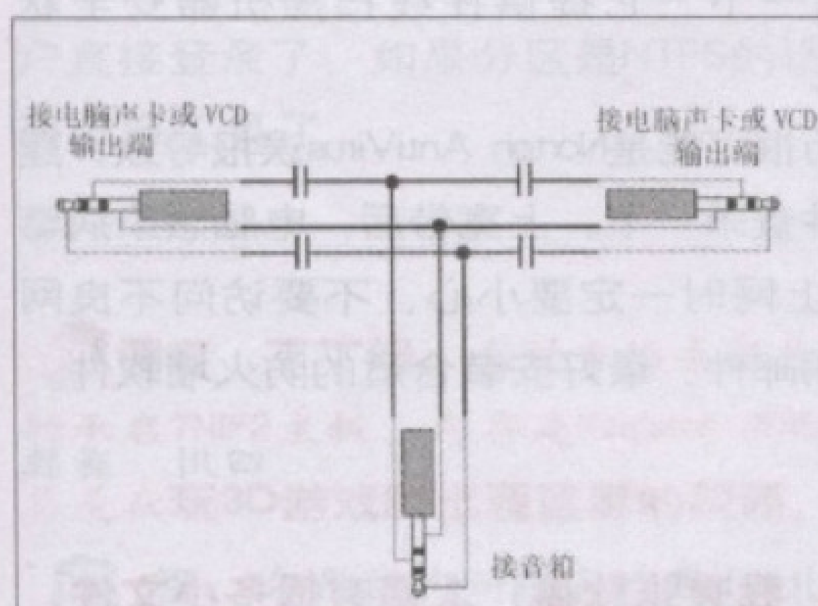


图1

资源共享，反对浪费是IT人士一贯提倡的作法，如共享打印机、网络线、远程桌面等。共享最大的实惠就是省钱，所以共享也是DIY们热门的话题。现在我把音箱也共享了，不但省下了银子，还节省了空间，而且还享受了另类混合音乐的乐趣。当然这种乐趣也要和朋友们共享了。

我的电脑音箱是自制的，但不带功放（它花去了我近一个星期的业余时间）。声卡是Creative AWE64（ISA接口的，自带功放，可直接推动无源喇叭），声音原汁原味；音质上，我自我感觉良好。后来觉得用几千元的电脑听音乐实在是太浪费了，现在用相当于一台光驱的钱就可买到一台性能不错的VCD了，于是又买了一台VCD机。如果按常规的想法肯定又得添一套音箱了，不但要多花钱，而且没有成就感（自制的音箱感觉就是不同），于是，共享音箱的念头就产生了。

如何共享呢？如果在听音乐时将音箱接头拔出来接到VCD上，用电脑时又拔出来接到电脑上的话，不但麻烦而且还失去了共享的意义。如果将声卡的输出线和VCD的输出线直接并联在一起肯定不行，弄不好还会短路，烧毁设备。为了使电脑和VCD直流隔离，我采用了4只10UF的电解电容器，按图1的方法连接起来（没有数码相机，所以不能提供实物照片）。电容器有隔直流通交流的功能，所以电脑和VCD之间对于直流电是独立的；音频信号是交变的，它可通过电容器到达音箱。

连接好后，同时打开电脑和VCD机，声音的音量和音质都很好，和没有并联前一样，而且两台设备的声音混合在一起没有产生互相干扰现象，就像它们各自带一套音箱一样。如果一边用电脑朗读小说，一边用VCD播放音乐，更是别有一番情趣。这种共享方法适用于电脑和VCD机，也可应用于两台电脑之间。我用这种共享方法近3个月了，没有出现任何机器故障，请大家放心使用。

关闭当前窗口操作也“提速”

■安徽 松涛

将当前打开的Windows窗口或对话框关掉是我们最常见也是最简单的操作了，相信地球人都知道该怎样关闭窗口，但你是否想过改一下那种一成不变的单击“×”按钮的传统关闭窗口方式，使关闭窗口的操作更加快捷一些呢？下面两款小工具非常有趣而且挺神奇的，或许能让大家开开眼界。

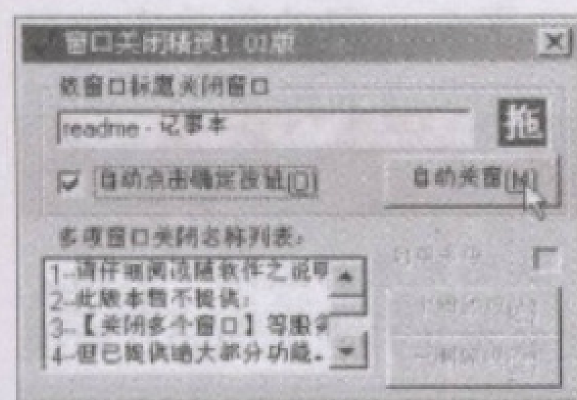


图1

窗口关闭精灵，这是一款无需安装的绿色工具，双击“AutoOk_Close.exe”可执行文件即可启动程序（如图1）。看到软件界面中那个“拖”字了吗？只要将那个“拖”字拖曳到一个当前打开的窗口标题栏上，然后松开鼠标，以后不管是系统自动还是用户手工打开该窗口，该窗口都会在瞬间自动关闭，当然前提是该软件是处于执行状态下。软件支持同时检测和关闭用户指定窗口标题的多个窗口且下次执行时还会自动记忆这些窗口。另外，这款工具还可自动关闭含有“确定”按钮的窗口，用户只要在软件的主界面选中“自动点击确定按钮”即可。

这款免费软件可支持Windows 9X/2000/NT/XP操作系统，下载地址为http://count.skycn.com/softdown.php?id=13656&url=http://js-http.skycn.net:8080/down/AutoOk_Close.zip。

EscapeClose，这款工具没有标准的软件界面，软件安装并被启动后会在系统托盘中添加一个名为“ESC”的快捷方式，用鼠标右键单击这个图标，可看到这款工具支持3种操作方式（如图2）：模式1——当我们按下键盘上的

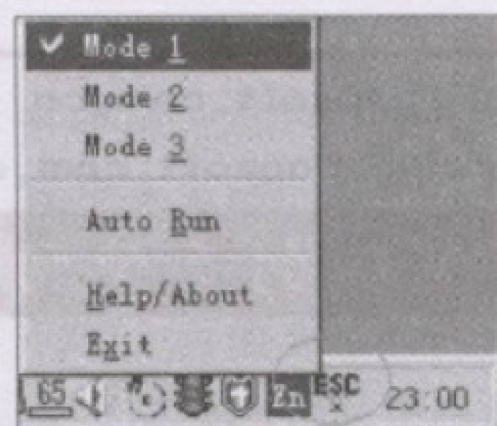


图2

Esc键时，鼠标指针会自动移到当前打开窗口的“关闭”按钮上，此时用户只要再单击一下鼠标左键即可迅速关闭当前窗口；模式2——当我们按下键盘上的Esc键时，当前打开的窗口会被马上自动关闭；模式3——当我们按下键盘上的Esc键时，鼠标指针会自动移到当前打开窗口的“最小化”按钮上。

这款免费软件可支持Windows 9X/2000/NT/XP操作系统，下载地址为http://www.sanapesoft.com/EscapeCloseInstall.exe。

如果要问如此快速地关闭当前窗口究竟能有什么用处，我想其中的好处至少有二：一是我们在上网浏览一些网页时可快捷地将所有弹出广告窗口关掉，提高上网效率，节省上网时间；二是当我们阅览和欣赏一些不想让别人知道内容的文件，而且正在阅览和欣赏时别人又恰恰走过来，那么我们就可用这两款工具来应急了。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



插图 宋洋

读者 蕃条问：最近想更新显卡驱动，但在设备管理器中显示我的显卡是：RADEON 7000/RADEON VE，不知我该用7000的驱动还是VE的？用什么版本好？

答：RADEON 7000/RADEON VE是一回事，开始刚出货时叫RADEON VE，后来统一编号为RADEON 7000了。驱动程序不一定要用最新的兼容性方面可能有问题，另外现在很多显卡的驱动已没有针对专门某一种型号的了，都是个系列的产品通用，即所谓“雷管驱动”。

四川 龚胜

读者 UU问：我最近发现每次开机时硬盘都是共享的，请问我是不是中了木马？我的电脑以前是用普通拨号上网，一直以来都没有发现病毒，为什么自从我用了ADSL上网以后就老是发现有病毒？开始我以为是电脑本身的问题，后来我把电脑重装了两遍也是一样。我用的是Norton AntiVirus防病毒软件，不知原因何在？

答：如果你的电脑上安装了Windows 2000或WinNT 4.0的服务器版，就会出现启动后硬盘默认共享的情况，可通过修改注册表来解决。如果你还不放心的话，可去“天网”的网站在线扫描一下，它提供在线扫描机器安全状况、查杀木马的服务。

后一个问题我认为很可能是Norton AntiVirus误报导致，建议你再用其它杀毒软件查杀一下。上宽带后，电脑感染病毒的几率确实会变大，上网时一定要小心，不要访问不良网站，不要轻易打开不明邮件，最好安装合适的防火墙软件。

四川 龚胜

读者 王翔宇问：我有张软盘，上面有很多小文件，最近我发现该盘不能再新建文件夹了，请问这是怎么回事？我该怎样处理？

答：可能是因为你软盘根目录下的文件太多导致。软盘根目录下文件的个数是有一定限制的（好像是512个），超过此数就不能再拷贝文件，也不能新建文件夹了。建议你最好将根目录下的文件分类放到子目录中。另外，硬盘和闪存盘实际上也是存在类似问题的，只不过根目录下可存在的文件个数较多。

四川 龚胜

读者 詹雷问：我在安装Windows 2000时随便输了个密码进去，而且用的是默认用户自动登录的，现在其它客户机共享时要输入密码，我却怎么也想不起密码来了。请问，如果不重装系统，有什么办法解决吗？

答：估计你没有把Guest用户打开，先把他们打开试试。如果你登录的默认用户是Administrator组的话，可直接在“控制面板”→“用户和密码”里把Administrator用户的密码修改，然后用Administrator登录，用同样的方法修改默认用户的密码即可。如果默认用户没有修改密码的权限，Windows 2000的安装分区不是NTFS的话，你可在

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《仙剑奇侠传三》问题集补充

问：壁山为什么无法通过？

答：在一些河流较窄的地方，当景天走到岸边时头上会出现箭头，这时在河对岸相应位置点击右键，便可跳过小河。这里要注意的是视角的配合，如果在不合适的视角下，景天只会原地跳跃。

问：特殊宝箱到底该找队伍中的哪一位来开启？

答：这个问题上期已回答过，但很多人还是不明白，这里再说一下。在几种颜色的宝箱中，嫩绿色的那一种基本上都可由景天开启，紫萱为灰绿色，龙葵为红色白边，雪见和长卿则不好分辨，这样遇到宝箱时最多就只有3种选择，基本上3次之内可保证开启宝箱。不过这并不绝对，有时其他队员都无法开启的非绿色宝箱，景天就有可能打开。必须注意的一点是，如果一个队员无法开启某一宝箱，最好不要继续尝试。同一个人尝试多次并开启成功的几率很小，不如用其他队员尝试，例如遇到景天第1次未能开启绿色宝箱，就不要继续让他尝试了，别人也可能开启它。

问：在蜀山迷宫一层，怎么寻找被机关开启的通道？

答：这个迷宫实际上相当有规律，一层分成两段，上段的两个开关正好对应的是下方相应的通道。如果不转换视角的话，跑到和上层同样的位置就到达了刚开启石门的通道。

问：关于蜀山迷宫二层，被哪些柱子撞是“有用”的？

答：黑紫色的柱子，基本上就是把主角撞下山。有用的是蓝色、桔黄色、黄色、红色等石柱。同一种颜色的石

DOS中把WINNT\SYSTEM32\CONFIG\下的SAM文件删除（若没有安装SP2，也可通过Windows 2000输入法漏洞进入系统并删除SAM文件），重启后就可用Administrator用户直接登录了；如果分区是NTFS的话，就只能用专门的密码破解工具了。

四川 龚胜

读者 丁丁问：我的电脑主板为采用nForce2 IGP芯片组的承启7NIF2主板，内存是Kingston DDR333 256MB盒装内存。总是在玩3D游戏时出现蓝屏的问题。不知原因何在？

答：你遇到的问题应该是IGP北桥的nForce2主板与盒装Kingston KVR333部分编号的内存存在比较严重的兼容性问题，导致在玩游戏时花屏或死机，同时还伴有其它一些奇怪的问题。最好更换为另一种品牌的内存。建议你把内存更换为Infenon（西门子）颗粒的DDR333内存试试，nForce2主板与这种内存兼容性较好。当然，你还可先去NVIDIA的网站查看一下通过NVIDIA认证的内存产品。

四川 龚胜

读者 周燕华问：最近数码相机上配的CF存储卡，突然不能使用了。数码相机不能读该卡，与电脑连接后也无法打开，这张卡里面有很重要的相片，请问如何才能挽救？

答：首先你试试将CF卡反复拔插几次，看相机能否读卡，如果无效，最好找个读卡器与电脑连接。你可把CF卡插在读卡器上看是否能识别，如果卡能打开，可试试用Media Recover等软件尝试恢复数据，然后重新格式化。如果根本识别不了卡，那就基本上没救了。在数码相机上使用CF卡一定要注意别带电拔插，夏季使用时还应注意使用负荷不能太大，以免过热损坏。同时应尽量避免购买价格便宜的劣质存储卡。

四川 龚胜

读者 格格巫问：我的电脑最近在启动系统时常常自动扫描磁盘，有时还会启动SCANREG，提示“在备份注册表”后死机，导致系统无法正常启动。请问原因何在？另外，如果我安装两块硬盘，且两块盘上都装有操作系统，请问如何选择从哪块盘启动？

答：如果在正常关机的情况下，经常出现开机自动扫描磁盘的现象多是因为硬盘系统分区有坏道导致，你可试试将系统安装在其它分区里，也可用一些自动屏蔽坏道的软件处理一下。出现此类问题后，硬盘的寿命也不会太长了，请赶紧备份重要数据。

挂双硬盘时，要确定从哪块盘启动，可在BIOS中进行设定，如果将启动顺序设定为D盘优先，就将从第2块硬盘启动。否则将从第1块盘启动。另外也可使用多操作系统安装工具。

四川 龚胜

读者 曹烽问：我最近新买了一台DV，在拍摄电脑显示器画面时为什么闪烁非常厉害。而用DC拍摄显示器或电视画面时常出现半屏黑的现象。请问如何解决？

答：显示器的刷新频率如果和DV的刷新频率不一致或不是整倍数关系时就会出现闪烁的现象。显示器的刷新率一般为60Hz～85Hz，而DV的刷新率一般为50Hz或100Hz，这就会造成拍摄显示器画面时闪烁的现象。解决的方法是调整DV的刷新率与显示器的相同，或将显示器刷新频率调成50Hz或100Hz。用DC拍摄显示器或电视画面快门速度通常需低于1/30秒才不会出现半屏黑的问题。如果你的DC能手动控制快门速度，此问题很容易解决，如果是自动控制的“傻瓜”机型，可尝试通过调整适当的曝光补偿值，来获得合适的快门速度。

四川 龚胜

柱将主角撞向同一个平台，同一种颜色的石柱方向也大致相同，也可借此判断石柱的用途。

问：古值和价格有没有关系？

答：虽然一般来讲价格较高的物品古值也比较高，但并不是一定的。有一些装备的古值/价格比明显高得多，建议手头宽裕的玩家在购买装备时注意一下有没有自己不需要但古值却比较高的装备，例如蜀山上的百绣衣，价格4000，古值高达40，同价位的装备古值大都在30左右。这些古值高的物品用来炼剑效果比较好！

《上古传说——刀剑封魔录外传》问题集

问：听说在第一幕里救回铁蛋就可到神秘地点去杀鸡，我已把铁蛋救回来了，为什么没有找到杀鸡的地方？

答：救回铁蛋后同蔡大婶对话，领取奖赏，然后再去和铁蛋对话，铁蛋会说他也可打败妖怪之类的话，这时你就可跟铁蛋说自己也去试试，就可进入神秘地点了。

问：我进风火林时火防御已很高了（用了很多珍珠做护身石），但进去以后还是很快就死了，这是怎么回事？

答：过风火林要装备避火珠才行，这是情节安排；否则就算火防御再高，也还是会死的。不要指望靠增加火防御就不去完成避火珠的任务而直接闯过风火林。

问：我在魔幻林中找灭神枪时，就是有红、白、黄、绿4盏灯的那个场景，按照攻略说要按红、黄、白、绿的顺序点这4盏灯，就会出现僵尸将军，可我总是不能成功，有时点灯还会刷出很多怪物，打得我头晕脑涨，这可怎么办呢？

答：按照红、黄、白、绿的顺序点这4盏灯没有错，我

读者　李月虎问： 请问在笔记本电脑上如何正确使用外接鼠标？**我接上外接鼠标后，光标乱动，无法正常使用**、不知原因何在。

答： 这是因为你的笔记本电脑BIOS设置不正确所致。你如果使用PS2接口的外接鼠标，一定要在BIOS设定中，将"指点设备"设定为"自动侦测"；如果设定为"都启用"，就会发生你遇到的问题。笔记本外接鼠标，建议大家使用USB接口的光电鼠标，就可与笔记本电脑自带的"指点设备"共同使用了。

四川　龚胜

读者　不飞花问： 最近我买了块二手的Tr9685显卡（PCI接口），带TV输出。我主要是想利用它的TV输出功能将老电脑接到电视上用，但在使用上遇到两个问题：一是**开机后默认是输出到VGA，如何改为TV？** 二是在Win98下，只要上到256色以上就会花屏。

答： 要使开机后默认输出到TV，需将该显卡上唯一一个跳线短接即可。应注意在Windows 98下，不能使用Win98自带的驱动，要去网上寻找厂家提供的驱动，否则不仅将花屏，还无法进行显示设备切换等设置。对于带TV输出的显卡，开机后是输出到CRT还是TV，不只是由跳线的设置决定，还有些显卡是自动设置，根据开机时连线情况自动判断，有些显卡的TV输出不能在DOS下使用，只能在Windows操作系统中进行切换。

四川　龚胜

读者　陈云峰问： 我最近买了一台奔腾133的二手笔记本电脑。**由于速度慢，不想在Windows里看图，MP3播放速度也不好，请问DOS下有没有相应的解决办法？**

答： DOS下面是字符操作方式，所以人机交互的功能并不好。如果要在DOS看图和听MP3，可使用一些对应软件。DOS下看图的早期软件有SEA之类的，而MP3播放方面则是DOSAMP之类的软件。不过近几年随着GNU GNL源代码开发体制的建立，通过DJGPP编程方式，国外DOS软件应用有了很大的提高，如QuickView Pro系列就是目前DOS下最好的媒体播放器之一，它含命令行和图形界面两种方式：看图方面，它支持多种图像格式如JPG、GIF、TGA、BMP等；音乐方面，它支持MP3、WAV、VOC等，同时还具有播放FLC/FLI、MOV、AVI、MPG、VCD以及DivX等多媒体动画、影音文件的功能。这里推荐一个DOS应用软件的下载网站http://firststep.ahwww.com/newdos/dosmain.html，其中有不少好东西，包括我所介绍的QV，对于你的低配置电脑，可让它物尽其用。

湖南　苏旅

读者　许虎恩问：我的Windows XP操作系统进去后要等一分钟才能动，之前按鼠标都不起作用。怎么回事？

答： 你的电脑这种情况是许多网友来信要求解决的典型开机故障问题。一般来说主要由以下几个方面造成：

1.由于硬件配置较低（特别是CPU速度和内存容量较低）带来的低效率，导致Windows配置硬件速度较慢。

2.某部分硬件设备出现了故障或冲突，也会使系统开机速度变慢，如不正确安装的网卡设备，硬盘的容量出现了不足或硬盘盘面出现了坏道等都会导致变慢。此外如果你的鼠标是USB接口的，建议查看是否还安装了其他USB设备；如有可能建议拔下，看看是否为这方面的冲突。

3.由于Windows操作系统的运转复杂导致的问题。启动后需要执行大量的后台程序操作，如病毒监控程序、网络防火墙、外观程序、Office预处理和一些安装在注册表"run"项目或"启动"组的程序等导致系统速度被拖慢，这样也可能导致开机较慢。当然，电脑病毒（如网络木马）的干扰也是一个方面，建议使用最新杀毒软件进行查杀。

此外，你也可使用Windows优化大师、Tweak XP之类

估计你是在点灯时鼠标按到了别处（比如说某个怪物），却误以为自己已点在灯上，这样一来顺序就全乱了。如果顺序都按对了，会出现一小段动画。

推荐的方法是先将这个场景里的怪物清光，然后再去点灯，这样不容易按错。同时在打僵尸将军时也不怕被围攻。

问： 莫大爷机关阵里的僵尸太厉害了，根本打不赢，那个地方又那么狭窄，没有地方可跑，这可怎么办？

答： 机关阵空间虽狭小，但还是有跑的地方。进入机关阵中，先防住僵尸的第1次攻击，然后跳到右下，僵尸打不到你，等时间耗尽就可以了。

问： 听说游戏中有7本刀剑天书，我只在打通石青的机关阵时得到了1本，其它6本在哪里呀？

答： 在游戏第一幕中有2本：

第1本在九天池的血参位置斜上不远处；

第2本在紫凤坪连珠塔右下的院落里。这个院子比较难进，要从院外过去。

在游戏第二幕中有3本：

第3本在风火林，大致方位在左下，在一堆大石头中间；

第4本在玉女溪，大致方位是右上，与去找虎贲将军的路不是一条；

第5本就如问题中提到的，打通石青的机关阵就可得到（石青机关阵触发的方法请参看本刊攻略）。

在游戏第三幕中有2本：

第6本同第5本差不多，是要过刘富贵的机关阵以后得到（刘富贵机关阵触发条件是消灭开阳之后，完成帮刘清河找包裹的任务，在消灭天权之前同刘富贵对话即可）；

第7本是在得到前面的6本以后，同村里的村民对话，谈有关天书的问题就可得到。

得到7本刀剑天书后放在聚宝盆中炼化，就可得到刀剑神药，功效是发必杀技时不消耗怒气值。

的优化软件进行系统优化。

湖南　苏旅

读者　Zsp问：最近电信装宽带，朋友送我一块PCI网卡，外观没什么显著特征，芯片上面的字也看不清了，**Windows安装提示是PCI Ethernet Controller设备，现在想升级驱动程序，请问如何得知其型号啊？**

答：就我的使用经验而言，这类网卡很可能是Realtek 8139系列的。一般地，Windows操作系统中都内置了其驱动程序，而且一般都会使用默认通用的网卡驱动程序，这样就很容易被识别为PCI Ethernet Controller设备了。当然你最好是用一些硬件测试软件来确定一下，如Windows优化大师、Sandra 2003系列等都具有识别网络设备的功能。个人认为，一般情况下网卡能正常工作时就没有必要更新新版的驱动程序了，如果要更新，建议在完全得知具体硬件型号后再进行，具体的驱动程序可到相关的厂商网站或www.mydrivers.com这样的网站上下载。

湖南　苏旅

读者　老徐问：我的品牌机最近出了问题，**启动Win98后总是提示错误，大概就是说CPU温度过高或CPU风扇失败，需要关闭电脑，然后就自动关机了，**我检查机器，发现风扇运转正常，这是什么问题啊？

答：这种情况我看有以下几种可能：

1.主板的CMOS设置有问题，如果用户不小心关闭了风扇监控选项，或由于主板电池失效而导致CMOS设置出错，这样操作系统上相关的监控软件就不能正确地识别，从而导致错误警告。

2.CPU风扇的连线没有插好，如错误地插到了主板风扇监控线上，这样操作系统也不能正确地监控CPU风扇的转速，从而导致错误提示。

3.查看一下CPU风扇的内部结构，清除多余的灰尘，过多的灰尘很可能导致风扇监控转速功能的失效。

此外，试着改善机箱内部的通风环境，或者换一个新的大功率CPU风扇，这样都有利于问题的解决。

湖南　苏旅

读者　花花问：我现在上网搜索资料，每次都找不到自己需要的东西，常常是一输入关键字就查到许多莫名其妙的信息，**怎样才能提高搜索效率呢？**

答：如何高效地利用网络搜索引擎是前一段时间的热点问题，有很多文章专门介绍过相关技巧，现在我只简单谈谈基本要领。

第1就是尽量精确查询字符，如查询“大软”，最好输入全称“大众软件”而不只是简单地输入“大软”去查询。否则查询出来的页面很可能就是诸如“巨大软件市场”之类无用的信息了。

第2就是合理利用“+”、“-”号（注意是ASCII码而不是全角符号）的技巧规则，现在很多搜索引擎都支持在搜索词前冠以加号（+）限定搜索结果中必须包含的词汇，用减号（-）限定搜索结果不能包含的词汇。这样类似的查询逻辑符号还有and（和）、or（或）、not（否）等。

第3是合理使用双引号进行精确查找。如果你所要查找的是多个汉字，比如“大软 问题交流栏目”，那么最好的办法就是将它们用双引号括起来，这样搜索出来的结果就不会出现只有“大软”或只有“问题交流栏目”这样的页面了。

第4就是选择有针对性的搜索引擎来查询，如Google对于国外网站的页面查询效果很好，而百度在查询国内网站页面就有自己独到之处。当然，某些搜索引擎还支持多次限制范围查询，可自定义逐渐缩小查询范围，合理利用效果也是很好的。

湖南　苏旅

问：听说收集齐刀剑天书后能合成刀剑神药，吃下去后发必杀技就不消耗怒气值了，我已有了刀剑神药（是修改出来的），但吃下去还是不让发必杀技，这是怎么回事？是我修改过就无效吗？

答：应该不是修改的问题，是有一个细节你没有注意到。在没有使用刀剑神药之前，怒气值满1000就可发必杀技一次，发完必杀技后怒气值减少1000；服用刀剑神药之后，发必杀技虽不再减少1000怒气值，但怒气值本身还是要大于1000（满足可发必杀技的条件）才能发出必杀技。如果你现有的怒气值小于1000，即使服用了刀剑神药，也无法发必杀技。

问：莫名草的那个任务我怎么也完成不了，不知是什么地方出现问题了，有什么办法解决吗？

答：莫名草的任务确实很复杂，因无法得知你具体卡在哪里，就把确保可完成的过程讲一下。

到芭蕉村后，找到村长并和他对话，进入莫名林后（找莫大爷问过路后）立即回村，再和村长对话就可接到莫名草这个任务，然后回到莫名林。在莫名林出口边上，有一处草的颜色与其它的不同，那就是莫名草，采摘后回村交差即可。

问：听说游戏中有一种神秘丹，服用后各项参数都会增加，如何得到？

答：在芭蕉村和一个村民对话，他会说到神秘丹的事情，说可由4种草药配得，在逐鹿村外逐鹿平原的四周可得到这4种草药。神秘丹还有一种合成方法，具体的原料请参看本刊攻略。

问：我现在用隐藏角色老英雄游戏，但出现了一些问题，听说可能是游戏Bug，到底怎么回事？

答：无法确定你遇到的情况是否属于BUG，你可去像素的官方论坛查询，地址为http://www.pixelgame.com，同时建议你将游戏升级到最新版本。



看了《黑夜中的路人——中国CS战队的真实记录》。不管你承不承认，游戏不再仅仅是游戏。竞技体育的脚丫子已经毫不客气地迈进了这个虚拟的世界。职业化对于中国电子竞技已经只是时间的问题。传统体育项目的生钱模式也必将进入这个新兴的行业中来。我似乎已经看到了未来：信用卡支付门票，进入指定的服务器观看万宝路杯CS超级联赛某轮四川长虹队与青岛海尔队的比赛直播。身着阿迪达斯队服的T将一枚可口可乐罐式的手雷掷向胸前印有耐克标志的CT……而你在欣赏T和CT拼杀之余，还能从旁边溅满了某位T先生鲜血的某年墙上的广告中找出几个你感兴趣的字眼。没准某一天，在中国足协的新十年规划中，除了男足出线、国奥前八、女足夺冠等老字眼外，你还能找到诸如FIFA打入世界杯决赛圈之类的新指标呢。

支持这一切的，别太乐观，小心一不留神你便如英格兰球迷般臭名昭著。

反对这一切的，也别悲观，尽管游戏不再单纯，但毕竟被老板、主教练、赞助商逼着爬出温暖的被窝的只是那些把兴趣变成职业的家伙，而你依旧可以快快乐乐地与朋友们享受CS带来的乐趣。

■快评手 云无常定

快评要求：针对当期杂志你印象最深刻的文章作出简洁精辟的评论，200～300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

林晓： 开始制作这期杂志的时候，正是我到大软工作3年的纪念日。若按照3年以前写总结的架势，这36个月的种种感受可集成册装订出版，名曰《我与大软不得不说的故事》。但真要盘点这段岁月，我又觉实在不足以向外人道出。3年只是键盘上无数次的敲击，只是杂志一期期在案头累积，只是岗位的更换和适应，只是……只是我终于心不甘情不愿地长大；以职业编辑的姿态走入编辑部——与第1天到大软上班的那个懵懂小姑娘相比，恍若重生。



来信照登

河南　王泯

TOPTEN可以用手机投票吗？如何使用呢？

林晓： TOPTEN的手机投票项目已经开通。以后，有手机的朋友给TOPTEN投票就不用填表寄信了，可以直接使用短信息投票。参与投票的游戏或者软件代码，见当期杂志中的读者调查表背面。**投票方式为发送短信息到特服号码163066050，短信息格式：TP+空格+游戏或软件代码。** 如：TP R5，R17，R35（软件）；TP 8，14，27，51（游戏）。如果要给没有代码的软件或者游戏投票，直接在代码位置输入该软件或者游戏的名称即可。

虽然手机投票也要一定费用，但每条短信息0.5元的支出要比邮寄花费少得多。短信息方便快捷，负责TOPTEN的我也能第1时间收到。和信选、网投一样，我们也设立了手机投票的幸运读者奖。奖品有数码产品、光电鼠标等。

如何？王泯，你要不要试试？

郭健

林晓姐姐：你好！

当我看过《飞向未来2003》后，我被震撼了！在看似热闹平和的网游世界里，盗号、骗财、骗物等事经常发生；也不乏行骗者被受害者发现而遭至被打受伤，ID被删。同为网游玩家的我早已见怪不怪。黄菁的死却使一贯保持漠视态度的我也开始认真思考自己的行为，虽然无论在现实与虚拟之间我都不曾作恶骗人。

网游其实就是一个由0和1组成的社会，其性质和现实的社会一样，每天都有各式各样的人（玩家）在虚拟世界中演绎各种各样的事情；就像现实世界里每天都有酸甜苦辣的悲喜剧在数以万计人的生活中上演，我们都只是其中的角色而已。网游世界里的每一个角色，都是现实世界中活生生的人。有句俗话说："人一过百，形形色（shai拼音第3声）色！"所以网游世界里不会没有黑暗，就如现实世界里不会没有邪恶！现实世界里的作恶者必须接受法律的制裁，而网游世界里的作恶者，除了被受害者抓住证据举报给GM得到一些无关痛痒的惩戒外，大多数依然我行我素、为所欲为。黄菁只能算是其中不幸的一个，一个以暴易暴的牺牲品（心寒）……从客观角度上讲，一个人总要为自己所做的一切负责，无论是物质上的，还是精神上的。黄菁用自己的生命为自己的所作所为负了责，然而代价太高，也太不值得。

网游本来是要给我们带来快乐的，可更多的却是愤怒与难过。其中大部分的原因来自我们自己，来自于我们内心中那一点潜在的灰暗欲望。可是现在像黄菁一样的人依然不在少数！谁又能保证不会再出现第2个第3个黄菁？黄菁的死似乎不可能使网游里的骗子全都"改恶从善"。我看不到那个所谓平和与美好的网游世界，就像文章中所说："如果网络游戏是我们命中注定的旅途，那它到底通向何方？……我们应该怎样创造未来？"未来谁也不清楚，我们能做的只有坚强地活下去，尽管我们看不到未来。

从我们自己做起，或许我们会有未来。

愿黄菁这个年轻悲哀的灵魂，在天堂里能够得到宽恕与安息！

林晓： 网游世界中的黑暗，我们已经说得太多。但正如来信中所说，依然有很多个"黄菁"无视甚至助长这种黑暗，沉溺于虚拟世界的所谓快乐之中——我想，这些人必须由心理学家来教育了。如果每一个阅读《飞向未来2003》的网游玩家，都能认真地像郭健那样思考一下，认真地想想"网游的未来"怎样从我们自己做起，那么网游世界比现实美好或许就不会只是一句广告词。

读者调查 大众软件2003年度

《大众软件》2003年上半年编辑选择奖暨2003年度读者首选品牌获奖名单

POPSOFT 大众软件 编辑选择 EDITOR'S CHOICE

2003年第06期　鸿雁传书价几何？——收费邮箱横向对比评测：网易163收费电子邮箱

2003年第15期　3：2——五款即时通讯软件横向对比评测：腾讯QQ

大众软件 2003年度 读者首选品牌

1.杀毒软件：金山毒霸
2.影音播放软件：豪杰超级解霸
3.即时通讯工具：腾讯QQ
4.中央处理器：英特尔
5.显示芯片：NVIDIA
6.内存：Kingmax
7.主板：华硕
8.显卡：微星
9.CRT显示器：飞利浦
10.LCD显示器：三星
11.硬盘：希捷
12.CD/DVD光驱：SONY
13.刻录机：SONY
14.COMBO光驱：三星
15.音箱：漫步者
16.Modem：华硕
17.键盘：罗技
18.鼠标：罗技
19.机箱：爱国者
20.网卡：Intel
21.移动硬盘：IBM
22.喷墨打印机：爱普生
23.扫描仪：爱普生
24.品牌电脑：联想
25.笔记本电脑：戴尔
26.数码相机：SONY
27.手机：诺基亚
28.闪存：爱国者
29.数码摄像头：罗技
30.MP3随身听：SONY
31.掌上电脑：SONY
32.个人防火墙：金山
33.综合新闻网站：新浪网
34.IT门户网站：硅谷动力
35.硬件导购网站：中关村在线
36.游戏门户网站：游侠网
37.网络游戏：传奇
38.国内游戏代理公司：寰宇之星
39.国内网络游戏运营商：上海盛大
40.游戏外设：罗技

2003年07～09期评刊幸运读者名单

北京　孙　沛　黄　允
　　　陈　纲
河南　徐毅达　王晓阳
山东　李　源
浙江　刘　浏　程　稳
　　　赵宇阳　徐　丹
四川　黄勇胜
新疆　张　斌　范晓鹏
　　　杨　龙
吉林　曾汇洋　阎　锟
广西　郑　兴　宁旭胜
　　　苏　明
广东　林裕生
辽宁　袁　屹
上海　燕寒彬　叶　晨
　　　赵文清
湖北　王　刚　詹义旭
陕西　高　琛　何乘瑶
安徽　唐世俊
贵州　沈　璞
河北　崔冬梅　张韬
福建　陈　新
云南　刘海涛　毛祥威
江苏　黄　刚
湖南　赵　焱
天津　李　斌
海南　何　林
黑龙江　曹洪涛
内蒙古　高宏鑫

大众软件杂志社8周年纪念T恤限量发售（仅有200件）

汇款地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦413室晶合互动收
邮编：100036
请一定在汇款单上注明所购T恤的数量、颜色和型号。晶合互动会在收到汇款后立即将T恤发出，一般需要3～7天寄到。
规格：180g纯棉织纱
型号：M、L、XL、XXL（桔红）
颜色：黑色、桔红
价格：50元人民币/件（含邮费）



奖品包括热门游戏海报，以及由云网公司（在线实时配送商品的电子商务公司。其数字卡网上实时专卖网站www.cncard.com，支持在线购买，实时结算，并支持在线配送，承诺90秒交货）提供的30元卡拉卡（虚拟货币，1卡拉=1元人民币，可以用于购买任何云网销售的商品，如网络游戏点卡、IP卡、电话卡、教育卡等）。

WPS Office 2003　下期预告

感谢读者对WPS活动的支持！大家围绕"童年趣事"这个主题，通过金山提供的文字模块制作了很多精美的作品。在WPS中还有一个可以发挥大家创造能力的模块——金山演示。WPS"方正杯"跨年度创作大赛第一季赛圆满结束后，第二季赛事又将启动了，赛事主题命名为"成长的烦恼"，相信每个人在成长中都会遇到各种烦恼，那就让咱们用动画演示的形式幽默地表现出来吧。具体活动细则以及第一季的比赛结果，将在第20期的本栏目中公布，敬请留意。

启事：《幻想三国志》主题曲歌名征集活动结果公布后，有一部分获奖者还没有收到奖品，请你们速与本栏目联系。获奖名单可查询第13期（总第150期）《大众软件》86页。

挣扎（二）

■广东 Mr.B

上期内容简介：“我”在凌乱的场景下开始回忆事情的由来。过去的每一个细节都栩栩如生。其实在一开始，残酷的战斗中就包含了阴暗的成分。

作者自叙：自从5周年以后，我一直在试图改变自己有限的文风。因为我本身就是正在成长的作者。奇幻小说和科幻小说我一直在写，但是本意里一直不太喜欢现在流行的架空历史的构思手法。我喜欢把科幻成分寄托在有限的现实依据之中，使之切实可信，让小说内容和读者之间的距离拉得更近一些。这种写实手法需要运用大量的主客观细节和人物描写——我应该承认，我受科幻大师儒勒·凡尔纳作品的影响很深。他的境界，是我一直在向往而追求的，即使我现在还差得很远。

Mr.B是我在广东的一位兄长现在的ID。我的笔名只有4个，分别是“苍茫”、“两把宣花大斧”、“Sir William”和“射空门”。

我边走边用通讯器小声问玫瑰：“你不觉得有什么不对劲吗？”由于使用公用频道通话，所以大家都听得到。

玫瑰反问：“说说你的个人看法？”

“着陆点的标志。太过于明显。这堆篝火是谁点的？这是在林区，能随便点起篝火吗？”

“我赞同爵士的看法，我也觉得不对劲。”翅膀在右后方低声说，他担任队伍右侧后方的警戒。

“这是特殊任务，即使细节已经分析得很清楚，但是着陆点居然没有联络人、没有进一步的地形指引，也没有简单的位置标的，怎么可能？”

“……那么进入警戒状态。”玫瑰显然被我们的忧虑所说服。

“见鬼，手里的枪居然是苏制的，这种枪只能轻易暴露自己的位置。”红开始喃喃咒骂。

“伙计们，至少我们还有手枪，而且头上戴着头套，身上穿着黑色的衣服，衣服上涂着伪装。别担心。”蝙蝠竭力想使气氛松弛下来。

就这样，借着灰黑的夜色，头顶偶尔穿来灰枭的叫声，脚下的枯叶被鞋底踩得吱呀作响。我血管里的血液并没有停止流动，但是渗满了紧张。眼帘中除了灰色、黑色，就是树木。莫名的恐惧在内心深处不断扩大。

这没有路的路，我不知道要走多远，还能够走多远，但路总是会有尽头的。

地势渐高，我们正在登上一个小小的山包。地图显示，这个山包的另一边，就是一片低地，那里有七八间大型的木屋，东西走向呈“L”字型排列。而最东头的木屋里就住着这次任务要解决的目标。还有8分钟，行动就将开始。

微微的凉风迎面吹了过来。红皱皱眉头：“风的味道不对。”他是吉普赛人，有着丰富的野外生活经验，在加入M.I之前，他每年有相当的时间在丹麦和芬兰森林中猎鹿。

贝齐敏感地反问：“什么味道？”

“现在还不知道，但不是纯净的晚风。”红吸吸鼻子，小声地说，“我们必须十分谨慎。这次任务本来就有很多疑问。”

“到了。”蝙蝠说。夜幕下，透过层叠的灌木和树枝的阴影，远方的低地上耸立着几座木屋。从窗子向外透着灯光。很久以后，才有一阵隐约的酒香夹杂着炭火和熏鱼的味道随着南风飘过。

贝齐说：“红，你刚才闻到的就是这个？”

红显然犹豫了一下，说：“有点像炭火味，但是……我更觉得是燃烧植物叶子的味道……”

玫瑰打断了这次短暂的交谈。“其他人进入警戒位置。蝙蝠，寻找合适的狙击位，准备行动。”

“Roger。”

蝙蝠趴在地上，极其缓慢地移动着。他右手举着望远镜，背上背着Scout，不停地矫正着方位。我们在他身边呈扇形分布，距离狙击手7—11英尺，各自找到隐蔽的位置埋伏下来。

夜色越来越浓，蝙蝠已经把枪踞在肩上，显然他已经进入了合适的狙击位置，正在靠瞄准具和测距仪进行最后的精确测量。他的移动已经比先前更加缓慢，远远望去，感觉就是一条冬眠的蛇，很久才不

自主地蠕动一下。我看了看表，现在已经是晚上22:54，留给蝙蝠还有一个多小时的时间。

蝙蝠终于不动了——已经完完全全是一个进入状态的狙击手，等待着自己的猎物送到枪口下。他最后的动作，就是将一颗步枪子弹推上了枪膛。事实上，蝙蝠以前曾经是一名合格毕业的外科医生，他的手术刀和枪法一样准确无误。我们的神经随着蝙蝠的动作遽然紧张起来，等待着Scout发出的那一声沉沉的闷响。

我所在的位置是蝙蝠背后9英尺的一个干泥坑里，枯枝和树叶掩盖着我的身体，手中的AK-74M对着蝙蝠背部的方向。

一个小时过去了，蝙蝠仍然像一块已经僵硬的石头。这时又刮起了小风，气温下降得很厉害，即使隔着厚厚的保暖服也能感到丝丝细细的寒气。扭头望望四周，所有人都像雕塑一样，一动不动。

红却说话了："又闻到了……燃烧植物叶子的味道……奇怪……为什么这次的味道似乎浓了一些……"

我不由得一阵奇怪：什么东西在烧起来的时候，会只烧到叶子呢？

又过了20多分钟，我的神志已经有些懈怠。"香烟！这是烟草味，是吕宋的一种廉价雪茄！"红的话宛如一把尖刀，捅进了每个人的心脏。我们在执行任务之前和整个任务的过程中，是没有人抽烟的。而且小队当中也没有人抽雪茄。很显然，这个辽阔的林区里面还有其他人！

这么冷的荒野，除了我们之外竟然还有其他人？

蛋说话了："我们被盯梢了——从下直升机的那一刻起。现在即使见到敌人我们也不能开枪，苏制步枪的响声会把我们的位置都暴露的。"

玫瑰果断地发出了放弃任务的号令——一声凄厉的草枭叫声响起。声音不大，只要蝙蝠听见就足够了。他在捕捉目标、等待开枪的过程中精力高度集中，通讯器始终关闭着，所以只能用原始信号警示他。

蝙蝠听到信号后全身一震，这一震却挽救了他，使他没有被当场击毙——就在他全身震动的瞬间，一声沉闷的"噗"声传到了我的耳朵里，我马上看见蝙蝠猛地向后翻，好像突然被人迎面狠推了一把，他的右背上喷出了血液，因为是晚上，只能看见黑色的液体飞溅出来，然后整个人从匍匐的位置——一块小高地的顶部翻滚着滑落。

那声枪响并不来自蝙蝠的Scout，而是敌人的狙击手——我们已经在陷阱里，蝙蝠的中枪只是一场屠杀的序幕。

玫瑰连忙从蝙蝠的右侧弯腰小跑上前，想抱住他。但是3步之内，又响起了轻微的"扑扑"两声，我们看着玫瑰的头就像突然被人从左侧狠击了一记右勾拳，猛地向右边甩去。他的身体凌空横飞，像一条僵硬的鱼，摔到泥地上，再也不动了。

"M4A1！我们被伏击了！不要站起来！"红在我的右后方说。事实上那个时候没有人敢动。谁要是直起身子，有了视角差，绝对会被伏击的M4A1打中要害。玫瑰就是这样被打死的，他被直接击穿了脖子。这时一个问题涌上了我的心头："伏击手是什么人？怎么可能有M4A1这种快速反应部队的制式装备？"

身体里的肾上腺素急速分泌着，我的心跳得很快，整个人有一种想跳起来狂跑的冲动。但是我不能动，这时耳机里传来了声音："……狙击手……在木屋顶……他有远红外瞄准具……也是……Scout……"

"蝙蝠……罗兰！你还活着！你伤势如何？"翅膀离我们最远，他的声音使我们感到一分欣喜，他还平安无事。实际上他的位置是最不应该被发现的，他躲在我们撤退路线上的一个土堆的阴暗处，枯叶和泥层有效地掩护了他。

"我不行了……右边肺被击穿……肋骨被打断……跌倒时刺进肺里……引起了大出血……"蝙蝠的声音越来越微弱，喘气却越来越急。"快逃吧……大家快逃吧……"

"兄弟们，事实确实如此，我们不能开枪，也不能站起来，唯一的办法只有爬。先爬出伏击圈再说。把AK全都丢掉，先爬到翅膀那里去！"蛋短促地说。翅膀在执行任务的时候，警戒的历来都是撤退路线，而且现在我别无选择，其他人也一样。

"我要死了……爵士……红……你们要活下去……"这是蝙蝠最后的一句话。

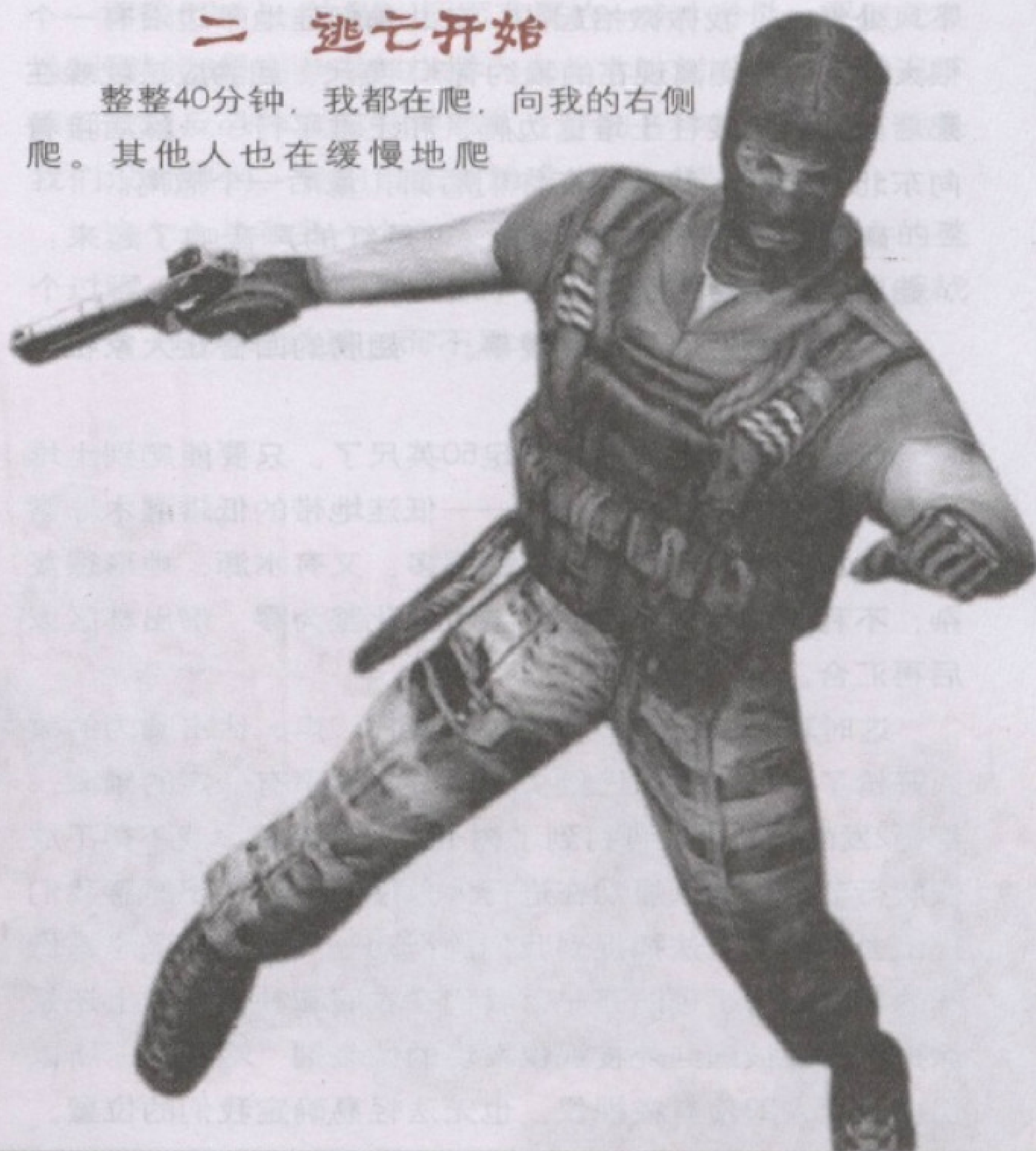
他的声音突然中断。

我的脑袋顿时一昏，眼前一片金星乱冒，双手紧紧地抓住地上的枯枝败叶，仿佛要掐住凶手的咽喉，让他窒息而死，以命抵命。

我们现在只能爬。慢慢地爬，屈辱而悲伤地爬。因为现在我们是猎物。

二 逃亡开始

整整40分钟，我都在爬，向我的右侧爬。其他人也在缓慢地爬



行。没有人说话，这个时候只要一开口，情绪就会失控。

翅膀在等着我们，只要汇合，就能够一起逃出去。

恐惧弥漫在黑夜当中，和空气一样可以把人的神经冻僵。我很慢很慢地爬着，几乎只是靠着手部力量在行动。我甚至必须控制我的呼吸，否则有可能会被伏击的敌人捕捉到声音。这种时候伤心和愤怒没有用，搞不好只能毁灭自己。

能和恐惧抗衡的只有冷静。

必须冷静。

耳边传来翅膀很细微的声音："向东北边的低洼地带爬……要慢……现在是凌晨1:30，时间足够……记住……要冷静……要慢……我们不能随便把生命丢弃在这里……在没有为冤死的战友报仇之前绝对不能……你们轮流用命令回答，以证明自己还在生存……"

"Roger。"我最后一个回答。感谢上帝，红和蛋都还活着呢。

鼻子里灌满了枯叶和细草的味道，还夹杂着冻硬的泥土的浓浓腥味。幸存的同伴互相用命令鼓励着，我心里也感觉到了温暖。

起风了，风势渐渐凌厉，耳边的声音可不小，树枝在哗哗地摇动，树叶也在猎猎作响。北欧冬季常有的季节风，风力是很大的，我心里一阵高兴。红也小声说："这是好机会，只要风刮得足够猛，树林里嘈杂的声音会渐渐多起来，我们可以加快爬行速度。"

我的四肢移动的频率开始快了起来，并且趁着风声和各种声音越来越响的时候加快了速度。翅膀一直在特定的时间用耳机指引着我们。

"现在，爵士应该可以看见我藏身的土堆了……你往下风处看。"我微微抬起头，东北角低洼地带边沿有一个很大的土堆，距离现在的我约有300英尺，翅膀应该就躲在那后面。"不要往土堆这边爬，和土堆平行……然后接着向东北方爬行，我会跟在你们后面，最后一个撤离。"

翅膀的声音仍然很平静。可是红的声音响了起来："翅膀，你不要做傻事……"

"我答应你们，不做傻事。"翅膀的回答让大家松了一口气。

我离土堆的距离已经不足50英尺了，只要能爬到土堆后面，已经等于脱离了危险——低洼地带的低矮灌木非常密集，加上通向林区外的道路很多，又有水源，地形很复杂，不利于追踪。到时幸存者可以化整为零，潜出林区以后再汇合。

这时耳边又响起了轻微的"扑扑"声。伏击圈内的敌人开枪了。他们难道已经失去耐心？枪声有一定的频率，都是2发的短点射，都打到了树干上和泥地里。我不得不放慢爬行节奏。敌人显然在进行火力搜索，他们不愿意我们逃出去，但又无法捕捉到我们的行动——虽然穿了恐怖份子的着装，为了预防万一，我们在衣服和其他装置上还是涂抹了防止被远红外夜视仪发现的伪装剂"冷油"。所以伏击的敌人即使有夜视仪，也无法轻易确定我们的位置。于是他们不得不采取火力搜索的方法。

开枪的人枪口压得很低，弹着点也是有意控制的，以期命中地上的生命目标。这更证明了：敌人深知特种部队黑夜中被包围的情况下逃生的方法，以及反隐蔽的方法——他们绝对不是一般的常规部队！

蛋小声说："麻烦了……只要中弹，我们就会完全暴露……中国有句名言，叫作'坐以待毙'……现在的处境正是如此……"

"我们的时间不多了……趁着他们换弹夹的空隙赌一把，继续爬吧……反正现在噪声大，爬快一点……"红也说。

我刚想说话，刺耳的枪声便吼了起来。土堆后面连续3记AK-47的短点射，立刻，一记重物摔倒在地的闷响随着低低的叹息传到我的耳朵里。翅膀发现了一个敌人，于是将他击倒，但他的位置也暴露了。紧接着"扑扑"声连续不断，所有的子弹都招呼在土堆上。AK枪口耀眼的火光在土堆后游走不定，灵活异常。翅膀冒险开枪了，他在吸引对方的注意力，掩护我们撤离！

"快爬！翅膀坚持不了多久！"红的声带像被滚烫的烧火棍捅过，话音嘶哑而急切。我们顾不得这许多了，连滚带爬向土堆后的低洼地带接近。蓦地，耳机里传来蛋痛苦的闷哼，之后再也听不到任何动静。

就在此刻，我的手已经摸到了低洼地带湿润的软泥。

我心里猛然一凉："red，it's Sir，do you read me？"红已经来到了我身边，一把揪着我的衣领，两个人翻滚着摔下了低矮的斜坡。就在同一时间，AK-47的枪声嘎然而止，就像一个正在长篇大论的人被别人从背后一把掐住了脖子。

"现在跑吧！我们分头离开，到K镇上汇合。爵士，记住，我们的命是翅膀和蛋换回来的，我们不能轻易地死去。"在逃离伏击圈以后，红和我没命地朝脱离点飞奔。来到脱离点，却没有发现本应该等候在这里的应援直升机。于是，红喘着粗气说了以上这番话。我拼命地点头，竭力忍着就要流出来的眼泪。

通讯耳机里传来了一个不是很清晰的男声："2号尸体身份确认，M.I小组成员勒塞姆·贝奇，代号'蛋'，完毕。"

这个声音！这种熟悉的报告方式！这种僵尸一般麻木的语调！我和红立刻记起了说话的这个人！

"猴子"！欧盟反恐怖特种部队的大队长，欧盟反恐怖部队秘密特遣精英小组B.I的组长，欧洲最好的排除手，法国科西嘉军事学院的特种部队第一号教官，我们M.I所有成员的教师！

为什么是B.I？为什么伏击我们的敌人竟然是猴子、99、PJ、WL、BinB、Lao、fan和kernel组成的B.I？我们什么时候被确认为恐怖份子的？

三 不为人知

回忆录到了这里，我不得不说明一下B.I和M.I的关系。

1999年以来，由于欧洲部分国家的恐怖组织活动日益猖獗，欧盟在意大利、法国、卢森堡、瑞典、丹麦、芬兰、挪威、瑞士、奥地利、匈牙利、西班牙共11个国家的强烈要求下，决定建立一支精干、训练有素战斗力极强的快速反应部队。欧盟选中了法国的科西嘉军事学院作为培训特种部队的地点。而这支这种部队的真正训练基地和活动区却是在撒丁岛。

由于欧盟本身就拥有一支战斗力很强的特种部队B.I，于是欧盟军事指挥部长官海斯准将便授权B.I组建“欧盟反恐怖直属特种部队”，并直属B.I管辖。

B.I的成员主要有8个人，但名字和个人资料都是高度机密。只知道他们的代号分别是：猴子、99、PJ、WL、BinB、Lao、fan和kernel。在科西嘉军事学院，这8个人享有很高的名誉，以品德、技术、意志得到所有学员的尊重和爱戴。例如，在特种部队担任狙击手教官的fan同时也在学院里面担任其他兵种的狙击手教官，他的个人技术和马来西亚陆军第一狙击手，奥运会汽步枪射击项目和世界军人运动会汽步枪射击项目双料冠军何文冠上校齐名；而99和PJ则擅长伏击作战，欧盟最高军事指挥部行政长官穆尔上将甚至认为他们两人是整个欧洲最好的伏击手；至于WL，他最擅长的是夜间的快速突击，冷酷的胆识和惊人的命中率使学院的学生和他的敌人一样，见到他就头皮发麻；BinB和Lao具有非凡的指挥才能和出色的战局掌控能力，法国陆军上将杜勒斯曾经以“假如生在二战期间，这2个人会是盟军中最出色的军事指挥将领”称赞他们；kernel则多才多艺，他可以是一名谍报专家，可以是一名精确的地形测算技师，也可以是一名近身格斗的高手，英国皇家空军的特种兵约翰・梅森上尉在造访科西嘉军事学院的5天里和他进行了短暂的接触，回国后给情报部门发去的第一封建议信，内容就是希望英国所有的谍报精英应该不惜一切代价将kernel除掉，理由是“他的存在将会彻底威胁到整个英国谍报部门在欧洲的所有行动计划”。

而猴子呢？

表面上看，他是一个平凡的人，整天在营地做的都是教书、扎营、设置和保养设备等等很平常的课程。他戴着金边眼镜，喜欢足球和AC米兰，据说AC米兰当年的旗帜弗朗哥・巴雷西都和他私交甚笃；他还喜欢狩猎，最常干的就是看书和琢磨枪械。

可是美国海军陆战队法兰克上将却将他视为眼中钉、肉中刺，并于2000年4月7日在五角大楼扬言：“B.I成员‘猴子’的存在，是对美国海军陆战队的最大威胁。他一个人就可以杀死我们500名优秀的海军陆战队员。因此在我服役期间，我会不惜一切代价除掉他，包括被最高军事法庭判死刑。”

法兰克的这句话在当时被五角大楼官员们传为笑柄，直到是年12月3日，以特里斯・安杜为首的欧洲恐怖组织“T”主要成员突然袭击巴塞罗那郊外“杜芬利”假日别墅酒店，绑架了正在那里举行高层会议的欧盟议会部分议员。B.I受命出动，短短49秒内就击毙了挟持人质的9名恐怖份子。在酒店外围巡防的另外12名恐怖份子全被猴子一人击毙！事件过后，猴子所发明的防止红外夜视仪侦测的“冷油”才被世人所知。

“冷油”是根据远红外线夜视仪的原理发明的，根本目的就是为了躲避红外线探测仪器的探测。在夜晚的室外环境下，没有光线或者光线强度极其微弱的情况下，单凭肉眼很难发现各种有生目标。而只要是生命体，都要发出一定的热量，这样通过一定的红外线观测装置便能够有效识别有生目标，于是远红外夜视装置便应运而生，并且经过不断改进，衍生出红外远距离窥视工具、枪械瞄准具等细分装备。“冷油”的出现，便是针对红外装置的探测原理，使得抹过冷油的所有生命体以及易发热装置可以不被红外观测装置探测到。简言之就是被观测者涂抹上这种油蜡质的、类似于防晒霜的保护剂之后，他的表面温度和四周的自然环境一样，红外线探测器观测不到其热量散发。事实上，冷油并不是全面遏制了人体和机械装置的热量散发，只是通过奇妙的化学原理，使得热量散发的方式被改变，等于屏蔽了被红外线探测仪器侦测到的可能。

冷油的出现，改变了整个夜间作战的局面，并且几乎推翻了夜间隐秘作战的所有准则。各国家军队纷纷开始使用一切手段，以期获取冷油的研制方法和原料成分。但是这几乎不可能——因为怎样研制冷油，只有猴子一人知道，冷油的使用范围，也仅限于“欧盟反恐怖直属特种部队”，再加上冷油的成品成分异常复杂，制造工艺也非常繁琐，所以很难直接从成品反推出研制原理和详细过程。即使在欧盟各国国防部的强烈要求下，海斯准将也顶住了重重压力，没有让猴子将冷油的配方和制造工艺公开。结果3年过去了，冷油到现在仍然是各国求之若渴的东西。

而我们M.I，就是B.I下面直属的一支小分队，平时受奥地利国防部最高参谋部指挥，在非常时刻或者特殊情况下回归欧盟反恐怖直属特种部队，参加各种特殊任务。但是我们没有想到，我们自己竟然成为了B.I猎杀的目标！

这个念头和另一个念头一起，一直伴随着我逃亡的整个过程。另一个念头是：猴子为什么要用公众频道汇报战场清理结果，而不用专门的自有频道？

（未完待续）



先"声"夺人——鸿展DT3圆舞曲多媒体音箱

最近，喜欢鸿展音箱产品的用户又有好消息：鸿展梦幻剧场系列多媒体音箱又添新丁啦！DT3圆舞曲的外观保持鸿展一贯庄重的风格，全频单元与低音炮造型采用传统立方体设计，全木质箱体结构，能有效地防止谐振，使音染降到最低，从而获得纯正的音质。音箱的前面板采用高贵的钢琴漆喷涂，点缀出音箱典雅唯美的特色，同时也具有时尚电器的味道，除了与PC机搭配外，还可与VCD、DVD等声源搭配组成微型音响。而前置大尺寸音量调节旋钮，让用户在操控方面倍感舒适、快捷。

鸿展DT3圆舞曲在低音炮的设计上技术可谓别树一帜，其采用约12mm高硬度板材制成，搭配5英寸高强度振膜、超长冲程重低音扬声器，为了使低频在动态较大的环境下有较强的渲染效果，该低音炮采用了独特的低频增压技术、双筒双谐振设计（所以DT3圆舞曲较一般的多媒体音箱多了一倒相孔），使其低音性能得到更好的改善，坚实有力；两只卫星箱选用了3英寸中音与1英寸高音单元，双曲线复合纸振膜，中、高频解析力强，清晰自然通透，富有感染力。音箱的频响范围定格在35Hz—20kHz。

DT3圆舞曲是鸿展最新上市的新品，其简约、时尚的风格令人爱不释手，加上完善的声学设计、专业级声道技术，配其充沛的功率和高档次的元件，使其成为多媒体音箱中的佼佼者，对于钟情于原声享受的音乐爱好者或经常听音乐玩一些音效震撼的游戏的朋友，DT3圆舞曲是相当不错的选择。该款音箱市场报价RMB：360元。

技术参数

电源电压：交流220V，50Hz，30W
峰值功率：380W
输入灵敏度：250mv
输入阻抗：10K欧姆
频率响应：35Hz～20kHz
阻抗：4欧姆
分离度：大于50dB
信噪比：不小于85dB
高音单元：1英寸
中音单元：3英寸
低音单元：5英寸

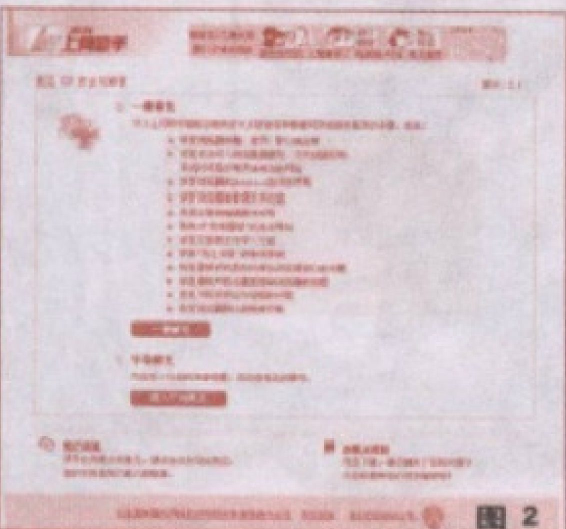


3721上网助手，对付恶意网页如此简单

最近网络上疯狂流行的恶意网页十分让人讨厌，一般情况下它不会对系统造成太大的危害，但是它却可以修改系统设置：如将你的IE浏览器窗口标题修改为"欢迎访问XXX网站"，把你的IE起始页修改为指向这个恶意网站地址，这样你一打开浏览器就会自动进入它的网站，更有甚者还会禁止你使用系统注册表编辑器（regedit.exe），这样你就无法恢复系统原来的参数了。其实对于这些恶意网页，我们可以使用3721上网助手中的安全与恢复功能来轻松对付，还系统本来面目。


图 1

打开IE浏览器，单击工具栏中的上网助手按钮，打开3721上网助手后单击页面中的安全与恢复链接（如图1），进入子功能页面后，可以看到3721上网助手有两种修复方式：一键修复和手动修复。列表中显示了它可以修复的现象，包括修复浏览器标题、修复浏览器首页、修复Internet选项为可用、修复注册表编辑器为可用、取消对控制面板的非法限制、修复注册表文件导入功能、修复IE右键菜单、取消网上邻居的非法限制、清除分级审查密码功能等等（如图2）。怎么样？功能非常强大吧，如果你的系统发生被破坏的现象，你就可以直接单击一键修复按钮，让3721上网助手来自动修复所有被破坏的系统。


图 2

当然，一键自动修复中显示的被破坏的现象可能并不是都被你遇到了，这时我们还可以有选择性的修复部分功能，单击进入手动修复按钮，这时会自动打开常规修复模块（如图3），在这里你可以分别选择要修复的选项，当然也可以直接单击全部选择来选择所有选项，最后单击执行操作按钮即可完成修复。


图 3

不过如果你的系统中毒较深，例如在右键菜单和工具栏中被添加了许多诸如网址大全之类的命令和按钮时，你就需要打开3721上网助手的其它功能进行修复了。

许多恶意网页的修改都是利用系统中的漏洞执行的，所以及时安装升级补丁就可以避免恶意网页的危害，同时这也是防患于未然的最好的对策。单击安全补丁标签后根据你的IE版本号选择相应的补丁下载并安装即可（如图4）。


图 4

天籁之音你听到了没有？

电脑业界的比拼从未停息，只有超前的产品才能真正抓住市场份额，让销量层层翻翻。品牌机一个在大众脑海中以成定式的产品，今朝也焕然一新，原本枯燥陈旧的配置以及外观早已不见了踪影，取而代之的是更时尚的外观、更人性化的设计和更多功能的性能，以前被人们忽略的电脑音响效果也渐渐被重视，随着2.1声道转向5.1声道革命的开始，7.1声道这史无前例的巨型机器也走上了品牌机表演的舞台，针对5.1，7.1这些注重音响效果的机器，特别为大家做了一个横向比较，希望对那些发烧友们有所帮助。

方正 卓越传奇8110

作为国内品牌电脑的排头兵，方正拥有相当全面的产品线，其中“卓越传奇”系列电脑主要是为了游戏、多媒体发烧友所打造的。主机、显示器、键盘鼠标、音箱都采用黑色风格设计，相信会受到注重质感外观的男性用户喜爱。2.4GHz的Pentium4处理器、256MB DDR内存、80GB大容量硬盘使得卓越传奇8110的整体性能相当强悍。比较特殊的是这款机器采用了ATI Radeon 9000显示卡，搭配17英寸“极光特丽珑”纯平显示器，无论是在欣赏DVD大片还是游戏时，都能得到相当优秀的视觉效果。

卓越传奇8110采用创新SoundBlasterLive!5.1声卡与5.1声道多媒体音箱的音频组合。作为声卡界老大的经典产品，SoundBlasterLive!5.1的名字至今仍能引起无数发烧友的赞叹，其性能在此就不做更多介绍。另外，购买方正卓越传奇8110电脑，还可获赠创新高级专业耳机，保证用户在使用耳机时也能享受到最优秀的声音效果。

附：方正 卓越传奇8110详细配置

处理器：Intel Pentium4 2.4GHz
内　存：256MB DDR
硬　盘：80GB 7200转
显示卡：ATI Radeon 9000 64M DDR
显示器：17″极光特丽珑纯平显示器
光　驱：16× DVD
声　卡：创新SoundBlaster Live!5.1
音　箱：5.1声道多媒体音箱
键　盘：多媒体键盘
鼠　标：光电鼠标
售　价：8999元

amw“机器战警”之“终极战警”

amw“机器战警”是刚刚投放国内市场的系列电脑产品，可能很多消费者对其还不熟悉，其实这一款产品无论外观还是性能，都相当有特色。与其他品牌电脑一味追求“高大威猛”的外观不同，amw“机器战警”的主机部分采用小巧、时尚的Micro-ATX设计，外观为酷感十足的金属风格并配有数排炫目的蓝色流动指示灯，与银灰色的17英寸纯平显示器搭配在一起，一定会得到那些思想前卫、追求时尚的年轻用户的喜爱。“终极战警”的主要配置较方正卓越传奇8110更上层楼，采用Intel Pentium4 2.53GHz处理器、512MB DDR内存、80GB的7200转高速硬盘，全部是当前的主流配置，硬件搭配相当合理。它还配备了同时具有VGA、DVI以及S端子TV-OUT三种视频输出接口的GeForce4 MX440显卡，用户可以通过这些接口连结CRT、LCD显示器或大屏幕电视机，把电脑变成一台类似于PS2、XBOX等设备的“游戏主机”。

amw“终极战警”电脑的音频系统已领先于市场上所有同类产品，它采用VIA Envy24PT 7.1声卡搭配7.1声道多媒体组合音箱。VIA Envy24PT声卡具有24位、96kHz的音频采样率，支持7.1声道音频输出，符合DVD-Video Dolby Digital EX和DTS ES等最新DVD音效标准，同时还支持A3D、EAX等多种环绕音效技术，在DVD欣赏、进行游戏的时候能获得非常优秀的声音效果。amw“终极战警”电脑的多媒体组合音箱共有6个环绕卫星音箱、一个中置音箱、一个低音炮，组成了7.1声道音响系统，amw“终极战警”电脑摇身一变又成为一台“多媒体家庭影院”！

附：amw“终极战警”详细配置

处理器：Intel Pentium4 2.53GHz
内　存：512MB DDR
硬　盘：80GB 7200转
显示卡：GeForce4 MX440 64MDDR AGP8×
显示器：17″高分辨率纯平显示器
光　驱：40× Combo
声　卡：VIA Envy24PT 7.1声道
音　箱：7.1声道多媒体组合音箱
键　盘：多媒体键盘
鼠　标：双模式光电鼠标
售　价：7999元

目前的市场上具有多声道音频系统的品牌电脑产品还非常少，只有以上两款机型比较具有代表性，但是这并不代表品牌电脑厂商会对技术日益完善的多声道音频系统视而不见，我们有理由相信，音频系统即将会像过去轰轰烈烈的“处理器大战”、“液晶显示器大战”一样，成为品牌电脑市场中的另一个竞争焦点！

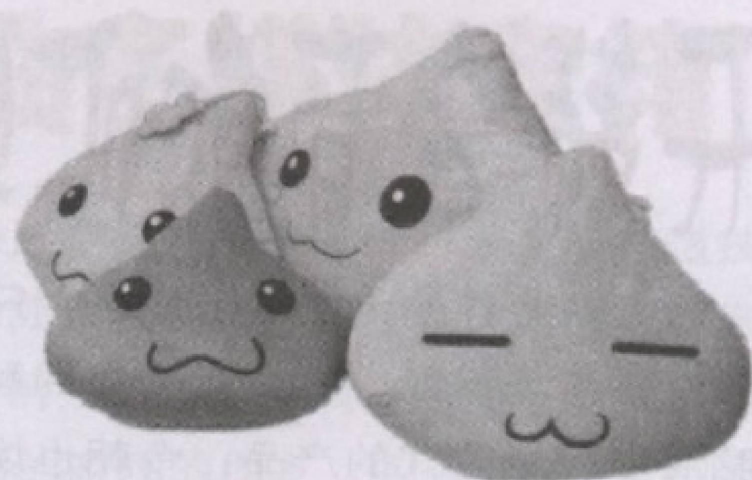


京沪两地欢乐聚

RO奉献金秋盛事



为了答谢RO玩家对游戏的支持，智冠及旗下公司将于10月举办多场大型的玩家欢聚活动。为了让更多的玩家可以一起同乐，活动将在北京及上海两地同时展开。此次首期活动的主打时间为国庆黄金周，配合上海动画漫画展及北京新浪欢乐节在两地同时举行。为了营造特别的欢乐气氛，两地的场地布置都将围绕着RO的主题展开，城堡、气球、真人秀都将为这次活动增添一份奇妙的色彩。两地的活动时间都将维持6～7天，在现场都设有试玩区，只要玩家通过了测试，就有机会获得精美的限量赠品，积极参与其中，更有许多不同的意外收获哦。为了使这两地活动更具互动性，在展区中央带将搭有中心舞台区，每天将上演丰富多彩的节目，而且每天都有一场与众不同的艺术表演节目哦。这里不但有Cosplay秀和有奖游戏等丰富的舞台活动，同时一些小游戏也将穿插其中，恐怖箱、RO漫画赛以及RO音乐剧等都将给观众带来独特的娱乐效果。人体彩绘、小提琴伴奏等艺术表演将为本次活动增添浓郁的艺术色彩，而且在两地的活动点都设有RO周边商品的展示区，只要够幸运够实力就可以获得这些精美礼品哦。令人惊喜的是，此次活动还特别邀请到RO御用画师李命进前来助阵，他将轮流出现在两地的会场中，为玩家带来30多幅由他亲手绘制及电脑制作的漫画作品，为了能与玩家做精彩的互动交流，展会中还专门设有他的论坛，为游览者带来他独特的漫画技巧及心得，不管是RO迷还是动漫迷都拥有了与大师近距离接触的机会，而且在现场还将进行李命进亲笔售书的活动，喜欢RO人物的玩家可要打起精神来争取这次难得机会，整场节目可谓精彩纷呈。





为了更多回报广大玩家，玩家只要购买当天的门票，就可以免费获得《仙境传说》的网络游戏光碟与50点游戏点卡各一张。

更让玩家激情贲张的是，除去国庆黄金周两地的展会及欢乐节，重头戏RO欢乐Party将于10月19日在上海东方明珠外广场举行。广场内设有中心舞台区，12主题人物馆及各种小型娱乐活动展示区，将以多种形式展示RO世界的奇妙梦幻。为了把这次活动举办得更轻松欢快，智冠也将和其他企业合作，把这次活动打造成一场拥有了食、游、乐为一体的欢乐Party。独特的波利饼干、娃娃机、波利冰淇淋车等特制的物品和活动会让玩家爱不释手，惊喜连连哦。而且活动当天为玩家准备了多种有趣的小游戏，不但有的玩有的看，只要你技艺超群就可以获得奖品。RO样品屋也是当天活动的热点，多种周边产品将在那里进行展示，并特别举行点卡竞拍产品的活动，所以所有玩家记得要带上自己珍藏的点卡哦，只要有实力，就可以轻松获得自己心仪的周边产品哦。更值得玩家期待的是，活动当天玩家不但可以尽情参加各种活动领取多样免费奖品，超人气偶像孙燕姿也将亲临现场，与RO迷们相会申城，并首次献上为RO度身定做的主题歌《梦想的天空》。她将与玩家一起做游戏，并为幸运抽奖的中奖者亲自颁奖！相信这将是一次难忘的饕餮盛宴。

所有精彩尽在金秋10月，详细情况请关注官方消息。机会难得，不要错过哦！



童话之圣兽传说任务攻略

没想到童话最近一次更新后除了一个完整的人鱼传说任务以外，还多了一个圣兽传说任务，这是一个紧接着上次更新后开放的“畅销的童话”而出现的任务，现在本人就把这个任务的基本流程给大家简单介绍一下。

首先是要完成“畅销的童话”任务，而要完成这个任务就必须先完成“寻找失踪的作家”这个任务。



寻找失踪的作家

在伊利村和打铁铺前的吉布对话，他会说起失踪作家的事情，然后去找伊利村酒馆的贝汉打听葛森的下落，不过贝汉这个家伙居然一定要一盘清蒸醉鲈才肯告诉你葛森在哪，找个烹饪30级以上的朋友帮忙做吧。拿着清蒸醉鲈向贝汉交换来了葛森的行踪，不过还要去找青鸟城的攸，真是麻烦啊，最后总算是在彩虹城的酒馆见到了葛森（难道不能直接来彩虹城吗？），和他对话之后回伊利村见吉布就可以完成这个任务，奖励倒还真不错，是一颗二级封印石。

畅销的童话

找到伊利村的小可接受任务，选择帮他找爷爷，然后前去害怕峡谷找阿布拉，对话之后到彩虹城酒馆和葛森见面，他会要求你给他三瓶红酒或者是蓝玫瑰墨水，反正都是些麻烦的东西，给他准备一下吧。把东西交给他之后等个一周左右（游戏时间）再去找他，他会问一个问题，答案是“虫”，之后回去见小可就能得到奖励完美的白宝石，另外见阿布拉可以得到50点声望，现在进行圣兽传说任务的重要道具终于有了。

简单介绍过前两个铺垫性质的任务后圣兽传说任务进入正题。

神秘的房间

在害怕峡谷里流传着一个传说，如果拿着完美的白宝石去见山神，就会发生意想不到的事情，既然已经得到了完美的白宝石，那么就去试一试吧。找到山神对话后就会被传送到一个神秘的房间里，这里会有两只恶犬等着玩家的出现，一只黑一只白，战斗就此展开。黑狗会使用暗系法术，白狗会使用破空和补血，攻击力都很强，因此要战斗先要有一定的把握才行。打败这两只恶犬后可以打开房间里的两个宝箱，得到古老卷轴和龙骨钥匙，然后走出房间和山神对话，得知这个神秘房间的秘密和女神絮莉亚的宝藏有关，山神会让玩家去微笑森林找三隐士之首的威尔来破解接下来一连串的秘密，当然他也会把本任务的奖励交出来，那就是二级封印石和300点声望（或者是10000点经验值和300点声望）。



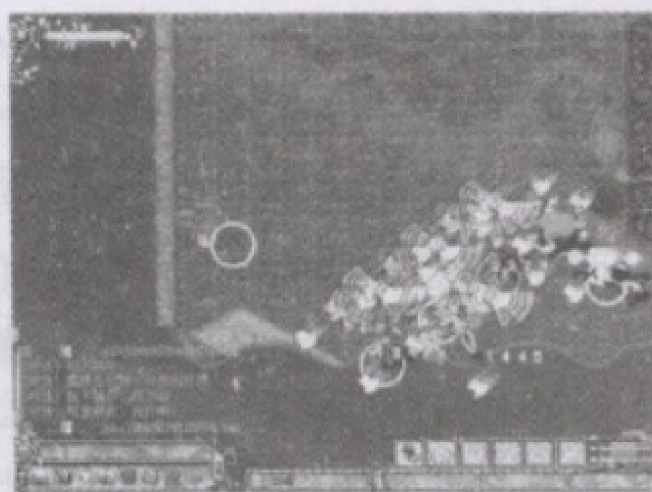


女神絮莉亚的传说

关于这个古老的神话，只有三隐士之首的威尔才能够破解，于是玩家带着从神秘房间里得到的古老卷轴和龙骨钥匙来到微笑森林找威尔帮忙，威尔说需要一段时间研究一下，现在也只有等几天再来看看了。再次见到威尔之后他叫玩家去金银湖找哈米尼智者询问一下有关絮莉亚女神的传说，而这个哈米尼智者居然又是个贪吃的家伙，他表示如果没有鳗鱼饭和黄鱼羹他是不会透露有关絮莉亚女神的事情的，那现在又只有去找人做这两种食物了。用鳗鱼饭和黄鱼羹交换到女神絮莉亚的故事，然后回去把这个故事的重要细节都告诉威尔，再过几天威尔就会告诉玩家，要解开女神絮莉亚的宝藏秘密，必须去秘密平原的坦拉娜迷宫，那里才有破除古老卷轴的方法。因为玩家已经成为与传说相关的当事人，完成这个任务之后就可以得到500点声望的奖励。

决战圣兽，宝藏取得权

在威尔的指点下来到秘密平原，在一个神秘的房间里通过传送点进入坦拉娜迷宫，找到坦拉娜后对话，这里有选项，选择相信，于是得知了伊德鲁斯为什么失踪、瓦俪莲梦露还存活在童话世界的错误消息，随后挑战圣兽的分身，这个分身只有40级左右，获胜之后得到藏宝位置提示卷轴，用鼠标右键打开就可以看到，不过如果看不懂也没关系，回去问问那个哈米尼智者就行了。再前往秘密平原查看是否有三颗树围绕在一起的地方，找到之后在三颗树的中心位置使用龙骨钥匙，进入就可以挑战真正的圣兽伊德鲁斯了，伊德鲁斯向玩家解释了为什么需要勇者来守护宝藏，随后它开始了对玩家的试炼，伊德鲁斯等级有70级，生命也不低，而且属性随机，最好做了万全的准备再来。打败伊德鲁斯之后终于得到了宝藏取得权，房间里的八个宝箱现在都归玩家所有了，赶快去看看里面有什么好东西吧。





像电影那样游戏

《潜龙谍影2---真实之影》

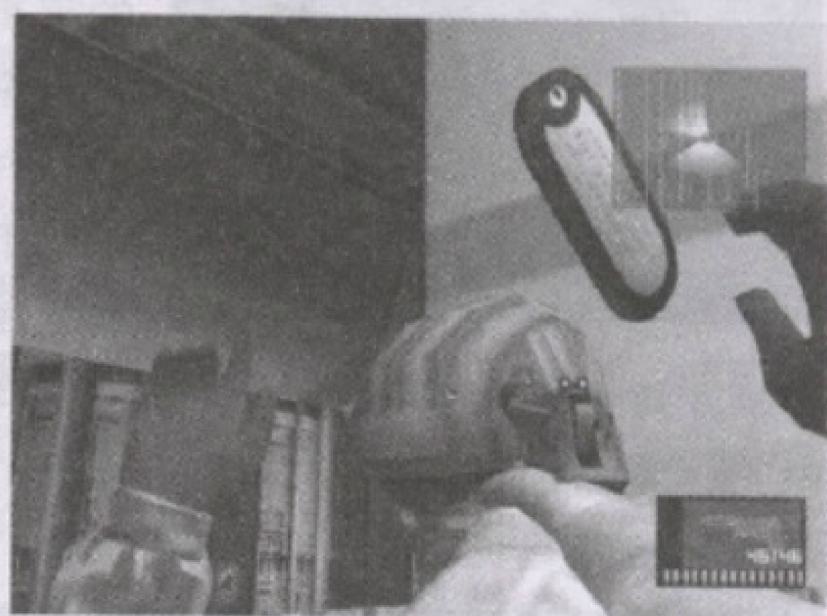
《潜龙谍影》是游戏《合金装备》的正式官方中文译名，对于《合金装备》，已经无须再多做说明，没有任何一个玩家会怀疑这个名字的优秀与成功，《合金装备》如此深入人心，以至于这个名字本身已经成为一种保证，为玩家和媒体津津乐道，甚至于当它的中文译名《潜龙谍影》被公布的时候，一部分玩家表示不能接受，这也从另一种角度说明了这款游戏在玩家心目中是多么完美，单只对名字已经是如此地在意，可见游戏本身的魅力应该是多么巨大。



PC版本的《潜龙谍影2——真实之影》是PS2的移植版本，科乐美公司的移植功力已经在《寂静岭2》上得到了玩家的认可，这次的《潜龙谍影2——真实之影》不但对PS2版本做了完全的移植，还针对PC的机能做了大量的调整，游戏包含了完整的任务和附加的单独任务模式，还有5个小剧情供玩家细细品味。当初科乐美公司一开始宣布移植这款游戏到PC上时，无数玩家振奋不已，特别是没有PS2的玩家，想到终于可以在PC上一睹《合金装备2》的风采，那心情已经不是急切可以形容的了。现在科乐美终于没有让玩家失望，PC版《合金装备2：实体》如期而至，只是名字变成了《潜龙谍影2——真实之影》。

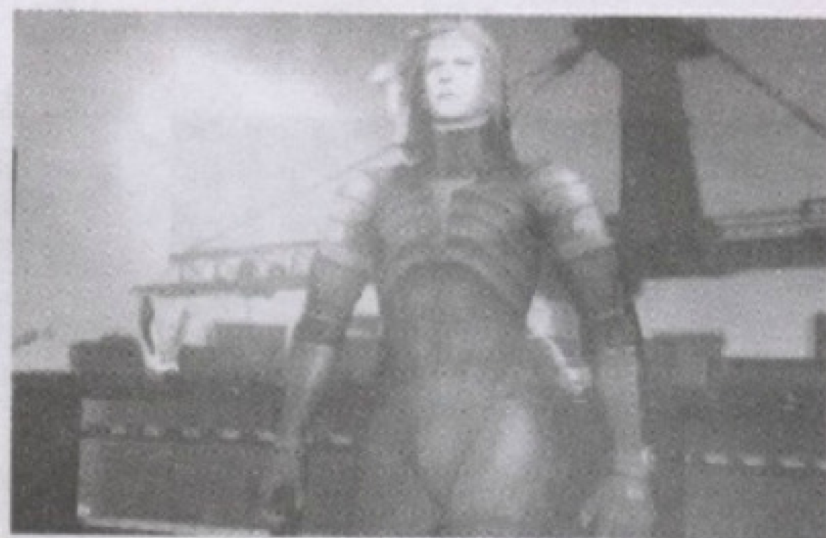
跟所有的优秀游戏大作一样，这款游戏以真实的画面，磅礴的音乐见长，然而，《合金装备》系列最吸引人的魅力所在是它电影般的叙述方式和由它所开创的"潜入"游戏新形式。制作《合金装备》系列的灵魂人物小岛秀夫是一位游戏艺术大师，同时又是一位优秀的电影大师，他将电影拍摄中出色的镜头运用完美地和游戏结合起来，无论是在过场动画还是游戏操作的时候，玩家都可以有看电影的感觉，同时获得真正的艺术享受。跟电影一样，《合金装备》极其注重讲故事的手法，游戏的情节也和电影大片没有区别，曲折、离奇、波澜壮阔、内涵丰富、现实与虚幻结合的故事内容，令人回味无穷，受益匪浅。情节的发展简洁明快，但又令人难以预料。《潜龙谍影2——真实之影》40多个小时的游戏时间中，过场动画就长达两个小时，这些过场动画穿插在游戏过程中，十分自然和谐，与玩家的游戏过程浑然一体，把一个庞大的《潜龙谍影》的世界和一个令人震撼的故事慢慢地展现到玩家面前。小岛秀夫在谈到自己时称自己最想拿的是奥斯卡奖，实际上，如果真的有为游戏设立的奥斯卡奖，无论是以游戏的标准来评价还是电影的标准来评价，小岛秀夫和他的《合金装备》都是绝对有实力问鼎的。





从《合金装备》的最初一代起，就把一个"潜行"的概念深深地灌输到玩家的脑海里。那是在1987年，在那个时候，这样的创举绝对是独一无二。《合金装备》在经历了几代游戏主机的变迁之后，这个"潜入"的游戏概念已经非常成熟，逐渐成为《合金装备》系列独特的门面招牌。玩家在游戏中并不是什么打不死的小神童，当面对数量超过你的敌人时，同样束手无策，你只能选择怎么样不惊动那些精明的敌人而悄悄进入他们的基地中。在这个游戏里，你不再是一个端着重机枪横冲直撞殴打杂兵的猛男，而是一个偷偷摸摸的潜行者，你能依靠的只有你自己的智慧和无限的创意，因为静悄悄通过敌人封锁的方式不止一个，你可以选择和计划最适合你的解决办法，创造出自己独一无二的躲猫猫心得。

说到躲猫猫，在谈到《合金装备》系列的创作的时候，小岛秀夫直言这一系列的游戏就是他自己希望看到的样子，他在按照自己年轻时的梦想做这个游戏。年轻时他热爱电影，所以他的《合金装备》便做得有如电影大片，而关于另一个招牌"潜行"，则要归结到他更加年轻的时候，年轻到他还在和一群儿时同伴捉迷藏，那种躲避的乐趣，那种捉拿者逼近的心跳和成功骗过捉拿者的喜悦，还有创造出一种别出心裁的躲避方式时的得意和狂喜，小岛



下转105页

装满乐趣的百宝箱

告诉大家：我又换了一部手机！
为什么要换？
因为我的新手机是支持K-JAVA技术的。
支持K-JAVA能怎么样？
当然是能享用移动的最新业务——“百宝箱”了。
“百宝箱”是什么？

“百宝箱”是个可以把手机变成游戏机的神奇业务。

不知道大家在挑选手机的时候都会考虑哪些因素，反正我是一定要先看看备选产品都内置了哪些游戏。对于我们这些时尚的“拇指族”来说，手机可决不是简单意义上的移动电话，它不仅要好看，更要好玩。

一个人上下班的途中，总是能用“黑白棋”打发掉无聊的时间；朋友的聚会也总是忘不了一起对战“贪食蛇”；最新的游戏“保龄球”让我研究出全中是有四种打法的，手机游戏似乎已经成了生活中不可或缺的一部分。为了玩到更多的手机游戏，我甚至经常和朋友们交换手机来用，谁让这些内置游戏都是固化在手机芯片里的呢！

后来，JAVA技术被应用到了手机上，手机游戏成了可以下载使用的内容。这着实让我们这群手机游戏发烧友新兴奋异常，大家纷纷把手里的“家伙”换成了支持JAVA的新武器，准备开始激动人心的通关大战。可兴奋了没多久，到网上搜寻那些JAVA小游戏又成了大家的心病，缺乏便于选择的分类，下载地址的分散成了大家抱怨的焦点。

很快，移动公司发现了这些问题，适时的在移动梦网中加入了针对K-JAVA技术的“百宝箱”业务。这个“百宝箱”中的“游戏百宝箱”可是个重头板块，里面几乎囊括了时下全部的手机游戏，同时还给出了“动作类”、“益智类”、“棋牌类”、“球类”等详细的游戏分类，便于大家根据个人的偏好选择下载。

我本人是什么游戏都喜欢的通吃型玩家，这个“游戏百宝箱”对我来说实在是最适合不过了。我先下载了“坦克大战”和“小蜜蜂”，重温一下少年时光。想想当年要积攒零用钱到游戏厅里购买“游戏币”才可以享受到的经典游戏，如今居然可以在小小的手机上进行通关，不能不感叹科技的进步。接着下载“俄罗斯，这个号称永远不会过时的益智小游戏不仅在青年人中风靡一时，更是让无数游戏神经相对不发达的家长们爱不释手。当然不能只顾着自己开心，回家也让老爸、老妈用手机过过瘾吧！要说最耐玩的游戏还是“棋牌类”的内容，电脑的AI不低，而且可以选择难度，无论是“五子连心”、“苹果棋”，还是“扑克接龙”，再精明的玩家也不能保证只赢不输。游戏的乐趣恰恰在于挑战，动动脑筋，弃而不舍也是游戏带给我们的益处之一呢！

说了这么多，大家是不是也已经按捺不住了呢？快去尝试一下这个装满乐趣的“百宝箱”吧！只要你开通了GPRS，手机支持K-JAVA技术，获得最新的游戏对于你来将是出奇的简单！



上接104页

秀夫就是要通过这《合金装备》，将这些每个人都有过的童年游戏经历以一种更加有血有肉的方式再次表现出来。



《潜龙谍影2——真实之影》正是这一系列游戏的最新作品，经过前面的经验，它更加成熟地表现出了《合金装备》系列的一贯思想，游戏的场景更加真实，系统更加完善，一些躲猫猫游戏中的禁忌都将在这里得到表现。也许你的动作过大，碰到一些物体发出声响，也许你没有注意到角下踩到了一堆哗啦作响的玻璃渣，也许你鼻子里面进了灰尘然后你打了个响亮的喷嚏……这些都将引来敌人的追捕，你必须小心翼翼，就像当年玩躲猫猫游戏一样，轻手轻脚，摒住呼吸才能骗过精明的对手。有时候你躲在桌子下面，看着外面一群敌人的脚在走来走去，这时候你除了摒住呼吸，还千万别忘了祈祷，希望不会有哪个敌人心血来潮掀开桌布看个究竟。当然你拥有许多技能，你能得到各种武器，但是绝大多数时间，你不能端着机关枪乱扫，枪声对你来说，约等于失败的号角，无论扣动扳机的是你自己还是敌人。游戏有许多有趣的设定，你可以选择用麻醉枪还是用拳头打晕敌人，但是如果你想强迫某个敌人帮助你，就不要使用麻醉枪，因为那会使他昏迷几个小时，你总不能在那里睡一觉等他醒过来吧，被拳头击晕的敌人可以在短时间清醒，而你只要用手里的武器瞄准他，他就会乖乖地交出身上的武器或者给予你想要的帮助，甚至你瞄准的部位不同，敌人的态度也不同，通常瞄准脑袋的时候，敌人的态度会非常诚恳，但是有时候也会遇到死硬份子，还会挑衅你，当然也有办法治他，朝他的腿上或者胳膊上开一枪，他就会表现出你想要的热情和好客了，而被枪伤的敌人表现也非常真实，颤抖的语音，耷拉着的不断发抖的伤腿或者胳膊，痛苦的情况表现得非常真实。像这样有趣的设定，使游戏更加接近于真实的细节，在游戏中比比皆是，很多时候会让玩家忘了这是一个游戏，更加容易全身心地投入其中。





广　告　索　引



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KINGHOPE SOFTWARE

邮购中心

晶合软件新品

红月－ 太阳神殿	9.9元
决战II 冰风传奇2.5 绝地守护	9.9元
童话：人鱼传说贴新包	6.6元
童话：人鱼传说惊艳包	28元
天下无双	35元
轩辕剑网络版－ 逍遥畅游包	28元
天河传说	48元
传奇3－－ 权威攻略	28元
幻想三国志完全攻略本	38元
仙境传说－ 倾城之战攻略	29元
冰封王座攻略宝典	29.9元
仙剑奇侠传三图解全攻略	25元
联众江湖纪念礼包	368元
联众超值礼包	98元
流星蝴蝶剑（网吧包）	350元
决战1.5 武神降临大礼包	188元
魔力－ 爱要久久	999元
魔力宝贝－ 生日套卡	168元
千年—天赋炼章（千年好盒）	168元

晶合卡类产品

新西游记之七十二变450点卡	30元
童话：人鱼传说500点卡	25元
流星学院420点点卡（30元）	30元
千年月费卡	35元
破天一剑包月卡	38元
破天一剑7200点点卡	36元
天使1800点点数卡	15元
天使3600点点数卡	28元
天骄－ 秦殇世界600点点数卡	35元
大海战II 点卡300点赠20点	19元
大海战II 点卡600点赠60点	38元
科洛斯之圣域50 小时卡	20元
科洛斯之圣域100 小时卡	38元
网星欢乐卡777点	50元
网星欢乐卡450点	30元
红月月费卡	35元
科洛斯月卡	38元
决战800点	35元
战场月费卡	35元

万智牌

第七版起始套牌	50元／包
三国起始套牌	50元／包
第七版补充包	25元／包
第八版补充包	25元／包
劫运降临补充包	25元／包
神谴补充包	25元／包
绝境补充包	25元／包
石破天惊比赛用牌	80元／包
奥德赛比赛用牌	80元／包
玛凯迪亚比赛用牌	80元／包
启示录预组套牌	80元／包
宿敌预组套牌	80元／包
预言预组套牌	80元／包
三国预组套牌（吴、蜀、魏）	50元／包
国产塑料牌盒	10元／个
国产半透明牌套	20元／个
白色透明牌套	5元／个
启示录肥包（英文版）	200元／盒
绝境肥包（英文版）	200元／盒

耳机系列 手柄

头戴	MH15	85元
耳机	HF80	320元
耳机	CH72	220元
耳机	CH67	148元
颈戴式	NH26	128元
耳罩式	HH20	108元
头戴式	CH13	75元
头戴式	LH15	15元
耳塞机	EH20	88元
颈式耳机	EH61	78元
耳塞机	HH22	78元
耳塞机	1185	65元
耳塞机	1233	58元
大手决战双雄		28元
大手小旋风		28元
大手2+2		38元
大手黑旋风		45元
大手300A		45元
大手双打王		65元

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5 元回邮费（礼包20 元／套），北京市内可送货上门（加收速递费）。

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89－045信箱（100089）　收款人：晶合邮购中心　咨询电话：010－82634107　E-mail：post@jhpop.com

外埠现已开通货到付款业务，每次加收20 元的服务费用。



晶合、世模 郑重承诺！

9月25日－10月10日，练级达到25级以上的玩家中抽出30名，
（前两次没有抽到的，你还有机会哦......）
参加“好梦一日游”幸运大奖的抽取，一天24小时花掉

100，000.00元！

（此奖金包括个人所得税和其他相关费用）
剩下没有抽到的玩家，也可以获得一份神秘礼品！
详情请见：www.repent.com.cn
www.cgame.cn

★好梦一日游组委会★

总运营：CIMO世模　总经销：





老朋友：10月15日请回来坐坐

2003年第20期

《电脑爱好者》十周年黄金特刊

10月15日全面上市！

10年，一同栽下的小苗已经成林
10年，初出茅庐的少年已经成长为一代精英
而今远游的你
可还记得起，10年前的初逢之喜？
可还记得起，10年来的风风雨雨？
可还记得，曾一起中流击水，点点滴滴？

有一个梦想是重逢
有一种情绪叫怀念
当尘世的喧嚣都已渐渐飘远
而今远游的你
可还记得那似水的流年
可还记得那如花的容颜？
可还记得，曾一起少年意气，壮志冲云天？
重逢阔别的老友　再温当年的喜悦
就在《电脑爱好者》十周年黄金特刊！

COMPUTER FAN

COMPUTER FAN

万众 骏网 合力 软件分销组织策划发行

万众分销 必属精品

2004网页网站设计全面通



8CD 48元

网页网站设计制作全面掌握，
多媒体世界更加精彩！！
更新、更全、更实用的《2004网页网站设计全面通》，超大实惠，超值套装！

随着各大网页网站设计制作软件相继推出的升级和更新版本，各自都新增了很多简易实用的功能，原有功能也有了很大的增强和改善，本产品针对当今最新的网页网站设计制作软件，系统全面地教您学习与掌握各类网页网站知识，从最简单的基础入门至实用的高级技巧一一为您讲解，更加入了大量的多媒体实例制作演示教程，令您学习更加轻松。

A.DreamWeaver MX
B.Flash MX
C.Fireworks MX
D.FrontPage XP
E.Golive 6.0
F．网络编程资源荟萃
G．精选矢量图片素材
H．精选网页素材库

■新增功能■基础教程
■实例制作■高级技巧
■插件大全■网页特效
■网络编程■网页素材
■艺术字体■矢量图片

2004图形图象全面通



8CD 48元

图形图像全面掌握，
多媒体世界更加精彩！！
更新、更全、更实用的《2004图形图像全面通》，超大实惠，超值套装！

随着各大图形图像软件相继推出的升级和更新版本，各自新增了很多简易实用的功能，原有功能也有了很大的增强和改善，本产品针对当今最新的图形图像设计制作软件，系统全面地教您学习与掌握各大图形图像软件，从最简单的基础入门至实用的高级技巧一一为您讲解，更加入了大量的多媒体实例制作演示教程，令您学习更加轻松。

A.Photoshop 7.0
B.CoreDraw 11
C.FreeHand MX
D.Illustraror 11
E.Fireworks MX
F.PhostImpact 8.0
G．精选矢量图片素材
H．精品素材库

■新增功能■基础教程
■实例制作■高级技巧
■滤镜教程■精美笔刷
■精品素材■艺术字体

编程语言实例全面通



4CD 48元

学习最好的语言，
选择最佳的学习，
开发最好的程序。

本产品以手把手的实例编程来为您讲解如何开发各种实用程序，从最简单的第一个程序编写至高级的网络应用程序开发均以实用程序的开发和编写为教材，每一步操作，每一段代码地为您讲解一个个鲜活的程序是如何一步一步的"制造"出来。近300个实例全程采用多媒体演示、文字、语音、操作画面同步讲解，播放进度随意控制，更有按照每一个实例开发出的程序源码供您学习和参考。令您学习起来更加轻松。

A盘VC++.NET
B盘VB.NET
C盘Delphi7.0
D盘JBuilder8.0

■完全由实际应用出发
■轻松多媒体演示教学
■每一个步骤详细讲解
■完全傻瓜式实例教程

*附赠精美配套编程实用手册

平面设计实例全面通



4CD 48元

实学实用快速掌握，
轻轻松松成就平面设计高手！

本产品充分利用多媒体教学的优势，以完全多媒体实例制作演示方式教授各大平面设计软件的入门至精通，从最基础的图形绘制到高级的综合设计，均以实用实例制作为教材，演示动画、文字、语音同步讲解，播放进度随意控制，每一个操作，每一个步骤均无遗漏，您只需按部就班即可轻松掌握。

A.Photoshop 7.0
B.CorelDraw 11
C.Fireworks MX
D．精选平面设计素材

■完全由实际应用出发
■轻松多媒体演示教学
■每一个步骤详细讲解
■完全傻瓜式实例教程

*附赠精美配套实用手册

三维动画实例全面通



4CD 48元

实学实用快速掌握，
轻轻松松成就三维动画高手！

本产品充分利用多媒体教学的优势，以完全多媒体实例制作演示方式教授各大三维设计与动画软件的入门至精通，从最基础的图形绘制到高级的三维动画创作，均以实用实例制作为教材，演示动画、文字、语音同步讲解，播放进度随意控制，每一个操作，每一个步骤均无遗漏，您只需按部就班即可轻松掌握。

A.3DMAX 5.0
B.Flash MX
C.AutoCAD 2002
D．精选三维动画素材

■完全由实际应用出发
■轻松多媒体演示教学
■每一个步骤详细讲解
■完全傻瓜式实例教程

*附赠精美配套实用手册

超级兔子魔法设置2003优化王



28元

超级兔子带给你源源不断的惊喜！
系统设置，何须四处求人，
鼠标轻点，即可解决问题。

超级兔子优化王特点：

1．超级兔子优化王是国内唯一能够同时对系统和常用软件进行优化的优化软件，弥补其它优化软件只能对系统优化，而不能对软件优化的缺陷。
2．超级兔子优化王功能非常全面，除了具有优化系统与软件外，还具有清理注册表、文件、软件和优化功能，这些功能是大多数用户日常用得最多的，优化王全都做得到，并且免费提供给用户使用。
3．超级兔子优化王对所有优化项目效果经过挑选，开除那些优化效果不明显的项目，而精心挑选了最有效的50多种优化设置、20多种常用优化的最佳方案。
4．超级兔子优化王的每个优化项目，每一个操作步骤均有详细的解释和优化作用介绍，让不懂电脑的用户也能轻松知道软件做了什么优化，采用精灵向导操作方式，一步一步轻松完成所有优化工作。
5．超级兔子优化王支持Windows 95/98/Me/2000/XP/2003操作系统，全自动为各个操作系统提供不同的优化方案，完全避免了因为操作系统的不同，而导致优化出错的现象。



万众软件俱乐部

汇款地址：北京双榆树101信箱
电　　话：010-62510224（24小时）
网　　址：www.wzclub.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B325
收 款 人：万众软件俱乐部
邮　　编：100086
电子信箱：www.3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

骏网集团各地公司联系方式

广州骏网	成都骏网	西安骏网	沈阳骏网	昆明骏网	广州旭网
电话：020-61246080	电话：028-85435351	电话：029-5513958	电话：024-83960180	电话：0871-5107563	电话：020-87546418
上海骏网	杭州骏网	重庆骏网	武汉骏网	济南骏网	骏网在线
电话：021-63115174	电话：0571-88994807	电话：023-89084990	电话：027-51854020	电话：0531-8952682	电话：020-61246178

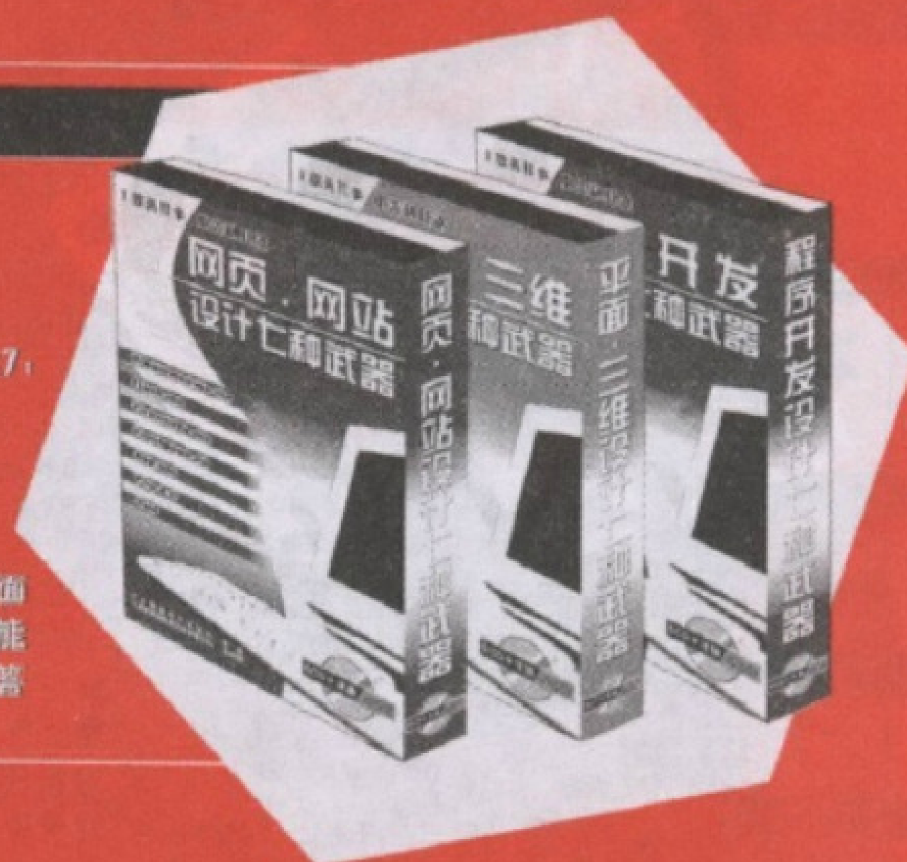


育碟软件 助你成功

七武器系列

平面、三维设计七种武器　6CD+200 页书　45 元 / 套
网页、网站设计七种武器　6CD+200 页书　45 元 / 套
程序设计七种武器　6CD+200 页书　45 元 / 套

当今世界最为流行和应用最为广泛的平面、三维设计软件无疑是：
3ds max5.0、maya4.5、photoshop7.0、Illustrator10、Coreldraw10、Autocad2002、Pagemark7；
网页、网站设计软件无疑是：
Dreamweaver mx、Flash mx、Fireworks mx、Frontpage xp、Asp.net、Php 4.0 和 Xml；
程序开发设计软件无疑是：
visual c++.net、visual basic.net、visual foxpro.net、java2、delphi 6.0
和 director mx 和 authorware 7.0；要想成为纵横于平面、三维、网页、网站、程序开发等方面的真正高手，那么熟练掌握各自的七种武器就是一个必由之路。本系列光盘从基础知识、基本功能到插件、控件、滤镜使用、实例制作等都做了详尽的探讨，同时还有大量宝贵的技巧、经验、问答来为您答疑解惑，帮您建立坚实的基本功，开阔您的创作思路。





3DMAX5.0 高手实例解析 2004　3CD+ 手册 35 元 / 套

本套软件结合实例，通过动画声音图片等多媒体技术手段使读者按照本光盘实例的操作步骤完成各个实例。本软件通过角色动画制作（建模、贴图、骨骼、动画）、照片及场景渲染（现代室内家居、室外建筑、环境场景、写实静物），以及后期特效合成（后期软件介绍、主流后期软件 COMBUSTION 安装、从 MAX5 中分层渲染引入到 COMBUSTION、在 COMBUSTION 中的基本操作）三个方面介绍了 3DMAX5.0 在制作三维物体方面强大的设计制作与渲染功能。



用多媒体学中国象棋 2003　2CD+ 手册　28 元 / 套

本软件包括循序渐进篇、经典实例篇两张共 1000MB 容量的多媒体光盘。循序渐进篇采取多媒体的形式全面介绍中国象棋的基本知识、基本技巧和战略战术，并附有练习、名局欣赏、棋谱管理程序及人机对弈程序。经典实例篇包括两部分，一部分通过语音、动画等多媒体形式详尽讲解象棋的"基本杀法"、"开局"、"中局"、"残局"等四大部分的经典战例 314 例，并配有大量针对性练习。另一部分精选古代棋谱 1072 例，其中每一例中的每一步走子都可以任意控制，随意播放。

用多媒体学围棋 2003　2CD+ 手册　28 元 / 套

本软件包括循序渐进篇、死活实例篇两张共 1000MB 容量的多媒体光盘。循序渐进篇采取多媒体的形式全面介绍围棋的基本知识、基本技巧、基本战略与战术，并附有名家实战对局详解，500 局中外名家精彩对局全局谱及棋谱管理软件和对弈软件。死活实例篇收录了死活实例 330 例，全程语音动态讲解，图文语音动画并茂，在详细讲解之前，读者可以先在电脑上做，电脑会给您反馈信息，然后再看"正解分析"、"失败分析"、"变化分析"等多媒体讲解内容。



中国象棋经典战例 2004　光盘 + 手册　2CD/38 元

本套软件包括《实战集》、《名人集》两张光盘，《实战集》精选各类象棋大赛棋谱 2369 例，《名人集》精选象棋名人大师棋谱 2604 例，以动态棋谱的形式表现，其中每一例中的每一步走子都可以任意控制，随意播放，走子动画与文字高度同步，操作简单方便。通过多媒体动态棋谱的研究学习，您定会有身临其境的感觉，在此不但可以再现象棋大师对局，而且可以复盘，进行分析研究，总结经验，从而权衡利弊，明辨得失，增加自己的见识，快速提高棋艺。



育碟软件新品预告：
用多媒体学 3D MAX5.0
3DS MAX5.0 经典百例
FLASH MX 经典百例
用多媒体学 PHOTOSHOP7.0
PHOTOSHOP7.0 经典百例
中国象棋经典战例（古谱集）

育碟软件产品推荐： 注册表维护大师（25 元）、Windows 修改大师（25 元）、中国象棋经典实例（2CD+ 书 25 元）、用多媒体学五子棋（1CD+ 书 25 元）、用多媒体学 VC++6.0、7.0(3CD35 元）、用多媒体学 VB6.0、7.0(3CD35 元）、电脑维护 DIY（3CD+ 书 35 元）、中英文打字训练软件（25 元）、围棋死活精讲 330 例（1CD+ 书 25 元）、出国英语口语强化训练（25 元）　更多信息详见：http://www.edusoft.com.cn

诚邀全国软件开发商、软件开发小组、个人作者合作，共创精品。　诚征全国各地经销商、代理商

北京育碟苑科技发展有限公司　总部地址：北京市海淀区万泉河路 68 号紫金庄园 6 号楼 416 室　邮编：100086
产品部：(010) 62654787　62654789　市场部：(010)62557057　62557059　62557061
各地办事处：西安 (029) 5525316　上海 (021) 63223624　南京 (025) 3619557　福州 (0591) 3326593　萍乡 (0799) 6879673
北京专卖店：中关村国投 62650262　金五星电子出版市场 82110788　朝阳百脑汇 65995761

笑网4.0
——血战少室山



制作公司：昱泉国际
发行/代理：昱泉国际
产品类型：MMORPG
上市日期：2003年9月
参考价格：纪念版88元
服务热线：021-62495572
网址：www.isoLG.com.cn

笑傲江湖网络版的最新资料片——血战少室山在广大玩家的期盼中浮出了水面，全新打造的笑网4.0有什么改变吗？让我们一起再次步入笑网的世界，体验一个全新的江湖吧。

话说令狐冲冲冠一怒为红颜，五霸岗群雄聚会之后，带领众多英雄豪杰围攻少林寺，却发现少林寺空无一人，正当群豪撤离少林寺之时，一群人却将整个少室山围个水泄不通。我们敬爱的令狐冲少侠带领众多英豪几次突围都不成功。当晚月黑风高，几队戴白头巾的人分批攻打少林寺，笑网4.0的故事就从这里开始……

笑网4.0新增要素之一：全新打造的新场景

新场景之一：黄保坪



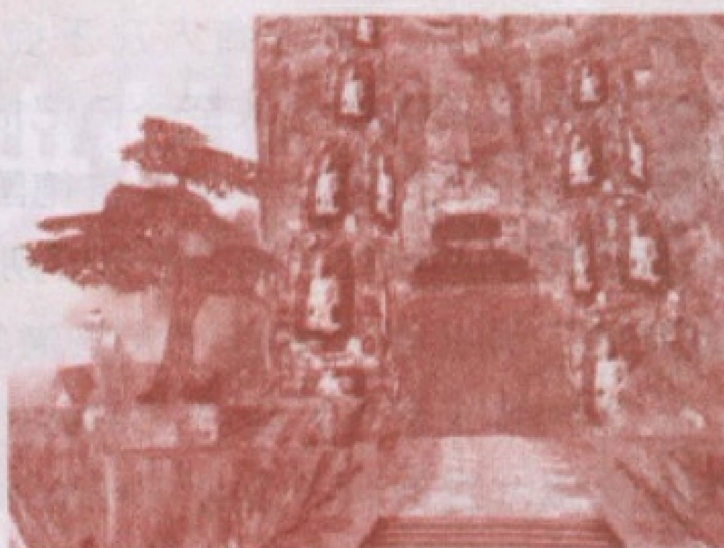
黄保坪位于太室山和少室山之下，是上山的必经之路。因地利，不乏巨石、奇峰等绮丽景色，坪中有一湖，乃山中瀑布所成，水尤清冽；九曲玲珑桥一座斜跃湖面，漫步九曲，步移景异，三曲后，兰亭始现，多文人墨宝，坐亭间赏莲，花卷疏开合，叶拥碧叠翠；花叶相映，翠碧红粉，清风徐来，红影嫣然，绿云自动，馨香暗渡；此等景色，可当得接天莲叶无穷碧，映日荷花别样红，不类人间；间于疏处，往往窥见游鱼，往来翕忽，似与游者相乐。六曲后，先闻轰鸣，及间石崖傍峡而起，高数十丈，其下嵌壁而入，水自崖外飞悬，垂空洒壁，历乱纵横，皆如明珠贯索。崖之两畔，有绿苔上翳，若绚彩铺绒，翠色欲滴，此又化工之点染，非石非风，另成幻相者也。九曲尽，塔现，名曰：莲聚，五层六面，移步登顶，极目远望，见人间烟火，方宅十余亩，草屋八九间，榆柳荫后檐，桃李罗堂前，暧暧远人树，依依墟里烟，惊闻狗吠声，始觉回人间。

新场景之二：少室山



少室山又名季室山，主峰海拔1512米。金末宣宗曾屯兵于山顶，抵抗元兵，故又称为御寨山。少室山势，群峰争艳，千奇百异，有的拔地而起，有的逶迤连绵，有的象猛虎蹲坐。有的似雄狮起舞，有的若巨龙睡眠，有的如乌龟爬行，峰峦参差，峡谷纵横。从山南北望，一组山峰，互相叠压，状如千叶舒莲，所以唐代有"少室若莲"之说，当地群众称之为"九顶莲花山"。少室山的南面，山姿很像古人戴的忠靖冠，所以宋代又有"冠山"之名。3千米栈道穿梭山腰，险胜华岳，难似蜀道，秀如峨嵋，雄比泰山，尚有5平方公里的山顶原始森林绝少有人涉足。站在少林寺南望，少室山崭然若屏。高峰之下自西向东，并列着5座小峰，人们依其形态，称之为棋、鼓、剑、印、钟。在剑峰西侧，有一巨石如削，雨过天晴之际，光洁耀目，好似白雪，遥望此景引人入胜，被称为少室晴雪。明代大旅行家徐霞客有诗云：嵩山天下奥，少室险奇特。就是叙述少室山之景色。在少室山半山腰就坐落着千年古刹少林寺。

新场景之三：达摩洞



相传达摩在这个石洞里，整日面对石壁，盘膝静坐。不说法，不持律，默然终日面朝壁，双眼微闭，五心朝天，在明心见性上下功夫，在思想深处苦心练魔。洞内静若无人，万籁俱寂，入定后，连飞鸟都不知道这里有人，竟在达摩的肩膀上筑起巢穴来了。什么叫入定呢？入定是指坐禅坐到一定程度，思想高度集中，排除了一切恶念、邪念、杂念，外界的一切，对他没有干扰，这是形容高僧修禅的高度造诣。开定后，他就站起身来，活动一下四肢，锻炼一下身体，待倦怠恢复后仍继续坐禅。那时达摩的生活行径是：上班坐禅，困倦打拳，饥饿吃饭。这样，入定，开定，日复一日，年复一年。从公元527年到536年，整整面壁了9年（或云10年），后来就成为佛教史上的美谈。

达摩在石洞里面壁9年，当他离开石洞的时候，他坐禅面对的那块石头上竟留下了一个达摩面壁姿态的形象，衣褶皱纹，隐约可见，宛如一幅淡色的水墨画像。人们把这块石头称为达摩面壁影石，把这个天然石洞，称之为达摩面壁洞。直至今日，遗址犹存。

达摩面壁9年的事迹，为历代人民所敬仰，寺僧们将影石开采下来，放在寺内，瞻礼供养。明万历年间，人们在面壁洞外边，建立了一座双柱单孔的石碑坊。前额刻默玄处，后额刻东来肇迹。

《面壁石》诗云：一石独亭亭，中藏初祖形。千年神气生，何用著丹青。

大航海家II
PATRIZIER II

制作公司：光谱博硕
发行代理：光谱博硕
产品类型：模拟经营
上市日期：2003年9月底
参考价格：50元
服务热线：010-62969069
网址：www.ttime.com.cn

《大航海家》在德国是销售最好的计算机游戏之一。在此游戏推出8年后的今天，开发商卷土重来，设计了更好玩、更令人爱不释手的《大航海家Ⅱ》。推出才短短几个月，不但吸引了许多专业玩家的目光，更获得了很多国际知名奖项。

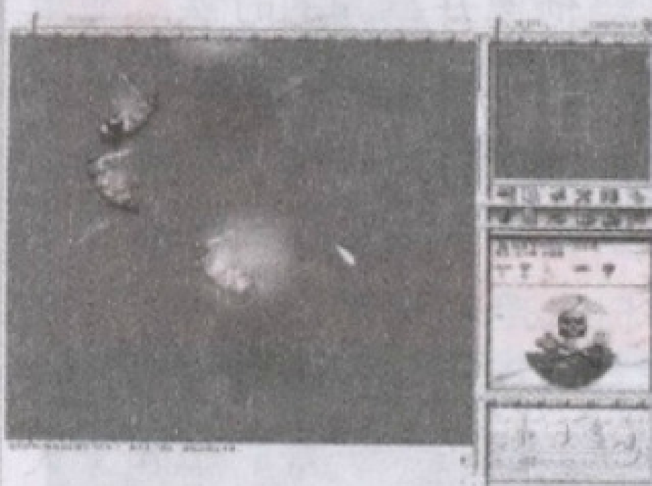


14世纪的欧洲贸易交往频繁，作为必经之路，大量商人通过地中海和波罗的海带来了各种商品和原材料以期获利，商人之间的竞争也从此拉开了帷幕。由于当时欧洲商业同业公会的妥协，德国商人几乎控制了整个北欧的贸易经济，这段历史令欧洲人至今仍记忆犹新。而在全球贸易已经紧密相连的今天，一家来自德国的制作小组完成了一款实时经营模拟游戏，将14世纪的那段历史再度呈现，这就是我们下面将要介绍的《大航海家Ⅱ》（PatricianⅡ）。

《大航海家Ⅱ》是一个实时的交易仿真游戏，以北欧地区汉撒同盟时代，发生于伦敦和诺夫哥罗德之间沿海的交易及建设为背景。游戏的目地是从一个纯朴、渺小的商人慢慢变成大企业家，甚至成为汉撒同盟的领袖。要达成这个目地，玩家必须得到贫苦大众的推崇和爱戴，并且在沿海交易、制造商品直至游戏结束。玩家可经由良好的外交关系来提升名声，或以抢劫和偷渡致富。

从普通市民做起，实现你心中的梦想

作为一款融合了建设要素的实时模拟经营类游戏，《大航海家Ⅱ》真实再现了14世纪从伦敦到诺夫哥罗德（俄国城市）所包围的整个北欧地区的历史风貌。玩家在游戏中将扮演一名中世纪城镇的普通市民，通过自己的努力从一个默默无闻的贸易贩子变成一名大贸易家，甚至成为商业同业公会的负责人。要达到这个目标，玩家需要通过海上贸易、原材料加工和完成任务来获取利润，同时还要使出各种招数来提升自己在民众中的声望。



先进的图像引擎，两种不同的视角模式——打造最真“海上世界”

游戏采用一款新的图像引擎，游戏中将会呈现大约40多种建筑物和40余种船，而这些全都依照历史仔细画成。所有的建筑和人物都是动画，城市的环境也以3D立体呈现。背景图像和航海地图都非常精致，除此之外，某些历史事迹更有迷你电影介绍。同时游戏还具备两种不同的场景视角模式：世界视角和地方视角。如果在世界视角中进行游戏，玩家可以看到大型的北欧航海地图及重要的城市。航海图让玩家更容易策划自己的船及别人的船（比如海盗船或敌人的船）所行驶的路线。玩家只要一进入一个城市或参与一场战争，则会马上切换到地方视角中，在这种视角中，船体和城市景物都将更清楚、仔细的呈现出来。

海上贸易——打造你的黄金海岸线



在《大航海家Ⅱ》中，制作小组提供了大量的赚钱方式，从建设、出租房屋到向其他商人放高利贷，玩家可以根据自己的实际情况和兴趣进行选择，当然，游戏的核心是贸易，它才是游戏中最重要的获利方式，可别成天想着放别人高利贷，本末倒置会让你“死”得很惨。游戏中玩家的贸易目标多种多样，同时还有各种高级管理工具和详尽的海上贸易项目供大家使用。开展贸易活动自然就要关心各种货物的交易价格，《大航海家Ⅱ》中各种货物的交易价格是随着交易城市的不同而改变的，除此之外，供需比例的变化同样会影响交易的价格。面对不断波动的价格，玩家可以将自己的货物存放在仓库里，等到交易价格比较理想时再出手。游戏提供了当地交易价格的实时指示牌，可以非常方便地了解各种产品的交易信息。

轻松上手——让你成为快乐的大航海家

《大航海家Ⅱ》的界面非常漂亮，玩家所在贸易地区的大地图作为主界面可以非常方便地进行各项事务的处理。如果需要了解部分项目的细节也可以非常方便地切换到相应内容中去。游戏是实时进行的，但是提供了可调节速度的选项，以适应不同玩家在不同情况下的需要。为了保证游戏的真实性，游戏中没有暂停选项，玩家在游戏中需要时刻集中注意力，因为没有时间供大家仔细考虑。制作小组还特意在模拟经营的过程中穿插了各种不同程度的城市建设和海战任务来丰富玩家的游戏进程，既让高手们充分展示自己的实力，又能让新人们快速上手并在轻松的环境下展开自己的海上贸易之旅。

记者手札

BLACK OUT

一年之内，这个办公室停过3次电。

第1次停电，所有人猝不及防。听说是街上的线路断了，于是上头大放风，各人“作鸟兽散”，星期六统统过来加班。

而我，刚刚从家里赶到。我的寓所和编辑部隔着一座北京城。

第2次停电，诸位工作刚到一半。电子枪打熄的声音整齐划一，清脆悦耳。编辑们开始惊呼，此起彼伏，相映成趣，好不热闹。各人无所事事下都站起来，好歹善待一下平时遭罪的屁股。其实呢，是在盘算要不要收拾包裹，回头星期六来加班。

结果来电了。

这第3次，就是最近的一个星期三。预先有告知，就停几分钟，要求“残留”在单位的几个人请事先关机，免得发生数据错误。特别是那些装了Windows 2003的，关电脑时要搞笑地在弹出窗口里写关机理由，不然不给按开关。

就停几分钟，这像话吗！也不停长点，黑灯瞎火的我们好胡搞瞎搞。

我是那种特别喜欢黑暗的人，而且对咖啡没免疫力。三杯咖啡一起冲，咕嘟咕嘟下肚，等天黑了在办公室写东西特别爽快。因此假如你看到我有什么特别出众的，或特别垃圾的文章，那都是大家新时写出来的。白天太吵闹，键盘的哒哒声富有规律；电话铃以随机函数为特征曲线来响起，可惜不是那种机械铃，不然编辑部听起来就会有洛杉矶警察局的风味，来几个制服女警在出入口处押送犯人就更好了。

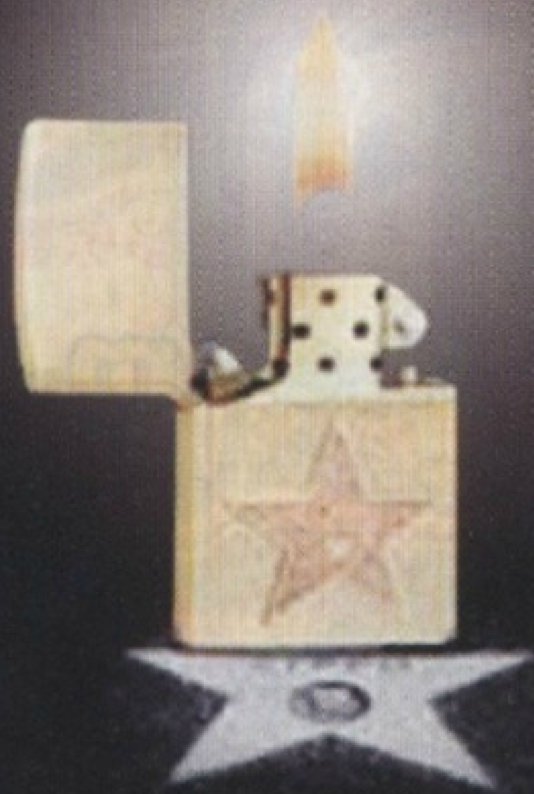
结果呢，等半天，依然不见停电的迹象。各人开始胡思乱想，说是不是有人临回家之前搞恶作剧。然而没有人能确定，大家意见不一。假如这个时候我们是群没主意的流落荒岛并身处危难之中的人，显然一个都活不成。其中一个胖子编辑（并且是一个拒绝透露姓名的胖子编辑）豁开了，再次打开电脑，这促使另外一名工作人员也失去了自己的主见。不幸的是，真的在几分钟后，黑了。

屋子里活着的几位自然开始叫骂。没有开电脑的嘲笑开了电脑的失策，开了电脑的大咧咧地自嘲。大家都没有恶意，气氛非常好。这个时候你有了足够的理由，没了所有的烦恼。不用去想明天要去昌平采访，不用去想还有专题没有写，不用去想《狮心王》的后半部分制作得极其马虎，不用去想休息时间想要去玩PS2却不知道被哪个该死的同事拔了记忆卡。

关于停电，同事们甚至衍生出一篇很不错的专题构思：《假如没有了网络，该怎么办》。这个标题容易叫人想起联想公司，文章登在兄弟刊上，第几期记不得了。总之当时我们的情况就是这样，百无聊赖，明明有网络和电力，却会因为即将到来的线路检修放下手头的一切，奢侈地感受着无聊的情绪。或者说，从屏幕的麻木中解脱出来后，人际关系之间的万有引力终于恢复，大家开始朝一个地方扎堆，发现着以往没有发现的、办公室各种各样有趣的东西。没有了文明社会的标志，四环路边的思济大厦就和郊县农宅没有什么两样，有一种反璞归真的解放。整天操心着玩游戏的、上QQ的、网上冲浪的、出去采访的、评测游戏的，如何能体会伸手不见五指的无穷乐趣！

然而我们着实是贱！区区几分钟后来了电，大家继续谈论了一会关于《我们的太阳》的话题，讨论了假如是刚刚那种情况，这款需要太阳光持续照射才能进行的游戏，该如何去玩；以及用验钞机进行照射的话，皮肤癌是不是一种必要的牺牲等。少顷，几位各归各位，该干嘛干嘛，刚才闲逸的心性一点残余都没有留下。

只不过，黑色的办公室好像有了家的感觉，真棒。



古留根尾·我我神
zb@popsoft.com.cn

左起：韩国世宗律师事务所两名律师、Wemade公司市场发展部总经理朴相烈、代表理事朴瓘镐、技术总监。



楚汉相争·三足鼎立·四国大战

——Wemade公司韩国新闻发布会纪实

■本刊记者 鸦嘴兽（汉城报道）

今年8月初，记者突然接到正在与韩国Wemade公司合作运营《传奇3》的上海光通通知：Wemade公司计划在8月26日在韩国汉城召开新闻发布会，但光通方面并未透露发布会的具体内容。众所周知，Wemade公司正是目前上海盛大正在运营的网络游戏《传奇》的开发商，而在盛大与韩国厂商Actoz和Wemade之间，存在着严重的商业纠纷。同时，盛大与光通在大陆正在三个"传奇"（《传奇》、《传奇世界》和《传奇3》）之间展开激烈的竞争。而到今年的9月28日，盛大在《传奇》方面的运营授权即将终止。由此可见，Wemade公司在此时召开新闻发布会，一定有着非同寻常的含义。

果然，就在接到邀请的中国记者们正在紧张办理赴韩签证的时候，8月19日，一个消息震动了中韩网络游戏业界的所有人：上海盛大与韩国Actoz公司达成和解，盛大已经向韩方支付了首期1000余万美元的分成费用，Actoz公司也将盛大运营《传奇》的授权期限延长至2005年9月28日。这条新闻使Wemade汉城新闻发布会显得更加神秘了。

由于签证难以及时办理完毕，发布会的日期延至8月28日，而记者终于在8月27日晚18时30分踏上了飞往汉城的班机。

2003年8月28日11时40分，汉城西朝鲜饭店紫厅。

在现场近40位中韩记者充满探寻的目光中，Wemade公司的新闻发布会拉开帷幕。

"我们准备在韩国起诉Actoz公司，并计划在中国起诉上海盛大！"

在会上，Wemade公司代表理事朴瓘镐首先表示："盛大不支付分成费、解除合同后还继续非法运营《传奇2》，甚至还侵犯我们的知识产权，这些导致了《传奇2》在中国的运营发生一系列纠纷，我们会按照合理而有序的方法去解决。

"我们已经进行了长时间的诉讼准备，相信这段日子以来在游戏界传来传去的谣言将随着法庭公正的判决而平息。《传奇》系列受法律保护，我们会对其知识产权维护到底，如果根据法庭判决，需要我们承担一些责任，我们会心甘情愿去接受。

"当然，我们坚信法院会给予我们正确的判决。这种坚信好比我对《传奇》系列的爱护和自信一样肯定明确。

"Wemade是由热爱网络游戏的年轻人聚集而组成的，也正是这些沸腾的热血营造出充满自由创意的空间，而从现在起我们要准备开始艰难的'战斗'，守护属于我们的知识产权。"

随后，Wemade公司委托韩国世宗律师事务所针对8月19日Actoz与盛大延长合同一事发表了自己的声明。Wemade方面认为，Actoz若要修改或签订《传奇2》许可合同，必须先获得作为《传奇2》版权共享方的Wemade同意，要对具体内容询问Wemade公司的意见并反映在合同内容中。而事实上，Actoz未就延长合同一事向Wemade发出通知或提出协商，Wemade方面对此一无所知，也从未同意签订此合同。因此，Wemade认为，在未得到版权共有人的同意之下签订的合同是无效的。

在已经公布的Actoz与上海盛大所延长的合同内容上，Wemade认为自己与Actoz之间签订的海外共同销售以及利益分配协议和共同销售相关共同约定书截止日为2004年12月31日。Actoz方面未经Wemade同意就与盛大签订"修改合同"，给予盛大使用执行权直至2005年9月28日，严重侵犯了作为版权共有方的Wemade方面的权利。除此之

外，Actoz与盛大之间的“修改合同”并未解决总数达近1亿人的《传奇2》程序相关数据库返还以及对《传奇》系列产品知识产权的侵犯等问题。

综上所述，Wemade表示将通过法律手段分别在中国和韩国两地解决自己所面临的商业纠纷问题。Wemade针对上海盛大方面的侵权诉讼正在紧张准备之中，主要内容包括要求上海盛大赔偿2003年1月24日之后对于《传奇2》的“非法”运营所发生的收入，停止《传奇世界》对于《传奇》系列产品知识产权的侵犯并提出索赔以及要求返还《传奇2》程序相关数据库。Wemade方面预计将于10月份向中国大陆的法院提交该诉讼申请。

在发布会的最后，Wemade公司还向到会的中韩记者展示了自己正在开发的一款网络游戏——Genocide Force。这是一款以中小型机器人为人物角色的大规模3D科幻动作RPG，以在多种场地和地区进行战斗为中心。玩家可以通过组合装配，自行设定自己所使用的战斗机甲的外观和性能。Wemade在现场并没有演示游戏实景，仅有一些图片并播放了一段视频。也许是游戏的开发尚在进行当中的缘故，记者感觉这个游戏的画面并不精致，3D效果也不是太出色，由Wemade自己制作的那段视频更是让人感觉有些失望，不知游戏完成时会是什么样子。不过记者认为这种操纵机甲进行战斗的游戏类型很难受到中国玩家的广泛欢迎，从演示中也可以看出Wemade在3D技术的研发方面尚处于起步阶段。


朴瓘镐（右）正在向朴相烈面授机宜。

在发布会结束之后，Wemade公司特别安排代表理事朴瓘镐和市场发展部总经理朴相烈接受了中国记者的专访。记者了解到，Actoz公司和Wemade公司之间实际上存在着非常复杂的关系——Wemade公司的创始人朴瓘镐最初曾是Actoz公司的资深员工，在Actoz刚成立时便已进入该公司工作并开发了《传奇》一代产品。之后，朴瓘镐离开Actoz创办了Wemade公司。当时，朴瓘镐本人出资60%，Actoz公司出资40%。2000年2月23日，Wemade公司与Actoz公司签订产品共同开发以及代理销售运营约定；2001年2月26日，签订产品共同开发以及海外代理销售运营约定书；2001年8月1日，签订产品共同开发以及海外代理销售运营约定书用语定义。根据上述海外销售约定，在合同有效期内对《传奇》系列产品双方以同样比例共同拥有。根据约定，双方都可以签订海外合同，只是所有收入全部计入Actoz公司销售账面收入（Actoz公司在韩国是上市公司）。在海外销售收入分配比例方面，如果是Actoz所促成的合同，则Actoz应将海外销售收入的50%作为代理销售手续费支付给Wemade公司；如果合同是由Wemade方面所促成的，那么Actoz应向Wemade公司支付海外销售收入的60%。此外，在上述两种情况下，Actoz还要将海外销售收入的20%作为开发费用支付给Wemade公司。

在Wemade单独与上海光通就《传奇3》签订合同的过程中，多次要求Actoz加入合同，与Wemade一起成为合同当事人。但是Actoz既未表示反对意见也没有表现出参与意向。因此，在目前《传奇3》的合同当事人只有Wemade公司和光通公司。而且根据Wemade方面的说法，Actoz拒绝按双方约定比例领取《传奇3》首期运营分成费。

Wemade方面猜测，上海盛大是因为需要在香港上市，因此急于理清帐面而与Actoz续约。同时，Wemade称8月26日上海盛大已经宣布不再在《传奇》和《传奇世界》之间转移数据库。

当记者问起Actoz是否因为财政困难而导致与盛大和解时，Wemade认为虽然Actoz由于未能拿到《传奇》的分成费以及开发宣传A3而在今年上半年出现了财政赤字，但应该还不至于到了非常困难的地步。因此Wemade认为盛大和Actoz之间一定存在着另外的秘密协定。

由于有关《传奇》的运营合同是盛大与Actoz两方之间的合同，那么作为第三方的Wemade是否有资格在中国对盛大提起诉讼呢？对于这个问题，Wemade认为自己作为《传奇》系列产品的知识产权所有人，完全可以在中国起诉盛大侵犯自己的知识产权。

在专访的最后，记者问道既然Actoz持有Wemade公司40%的股份，那么是否有权干预Wemade公司采取进一步的措施呢？Wemade方面表示，根据韩国法律，Actoz就算持有高达40%的股份，也无权干预Wemade公司在双方协议之外所采取的行动。同时，Wemade与Actoz之间签订的韩国国内销售代理协议将在今年12月31日到期，海外销售代理协议将在2004年12月31日到期，之后，Actoz只能按照自己的股权比例获取Wemade公司的利润收入，不再有其他方面的权利。

“《传奇》事件”从最初的盛大与Actoz之间的楚汉相争，演变到后来盛大、Actoz和Wemade三方的三足鼎立，再到现在以盛大——Actoz为一方，以Wemade——光通为另一方的四国大战，局势愈来愈复杂，战况愈来愈激烈。但是有谁能够从这场战争中受益吗？中韩两方面在这场纠纷中只能两败俱伤，而《传奇》玩家群体的利益也失去了可靠的保证，中国网络游戏这个行业的健康发展更是受到了严重干扰，这是一场注定没有胜利者的战争，而这种情况也正是作为媒体的我们最不愿意看到的。

其实冷静下来仔细想想，由Wemade开发的网络游戏《传奇》，从默默无闻的起点经由Actoz的推广，花落上海盛大，终于在中国这个世界上最大的网络游戏市场上大红大紫，这个过程既给芸芸众生的平淡生活带来乐趣，又成就了盛大神话，也给韩国人带来滚滚财源，同时开创和带动了一个产业的发展，这本来是一个多么完美的模式。而这个故事中的所有人，也本来有可能成为最好的朋友。可是，究竟是什么阻止了事情向这样一个方向发展呢？

我们将继续关注“《传奇》事件”的进一步发展。

核心 灰色玩家群

■本刊记者 古留根尾·我我神

我喜欢《血祭2》绝望的故事和可以踢来踢去的人头
我喜欢《怪物手册》那惊人的想象力和冲击性的插图
我喜欢费茹每块石头后的故事
我喜欢让我汗流浃背的Q3A
我喜欢《夜曲》中那股20世纪70年代的冷酷
我喜欢《异形》的突如其来
我喜欢《铁血战士》的骄傲传统
我喜欢《无人永生2》画面的Clean & Clear，还有它的幽默
我不喜欢MM6，因为当我有条件玩到它时它的画面已经很糟糕了
我喜欢《命运战士2》因为里面有很多血
我喜欢《地下城守护者》因为里面有天下无敌的10级的龙
我不喜欢《地下城守护者2》因为里面没有龙了
我喜欢PS2因为我没钱买
我喜欢彩京的射击游戏，因为这个公司能把任何题材都做成原汁原味的射击游戏
我喜欢《星球大战》因为它的Fans够多
我喜欢《再生侠》因为它够黑暗够酷
我喜欢Venom也是因为同样的原因
我喜欢《邮差2》因为这游戏很有想象力
我不喜欢《古墓丽影》因为它那经典烂操作

[楔子]

“我也见过一些职业玩家，他们衣着得体，头发不长，而且都很有教养。”

对游戏热忱的人们，究竟给大众留下了一个怎样的印象（尽管就他们说来，自我形象并不是生活中占主要地位的问题）？衣冠不整，披头散发，愤世嫉俗，思维方式充满了反叛和对权威的无视，键盘里嵌满了快餐食物的碎屑……而另一个极端上，玩家们以无知的形象出现，他们浅薄的头脑里只有和人工智能叫板的不智。对表象的追求，对胜负的执著，都使得原本感性的体验变得公式化起来，死板而缺乏生气，就仿佛一味地追求鼠标点击速度和热键使用上的熟练那样。

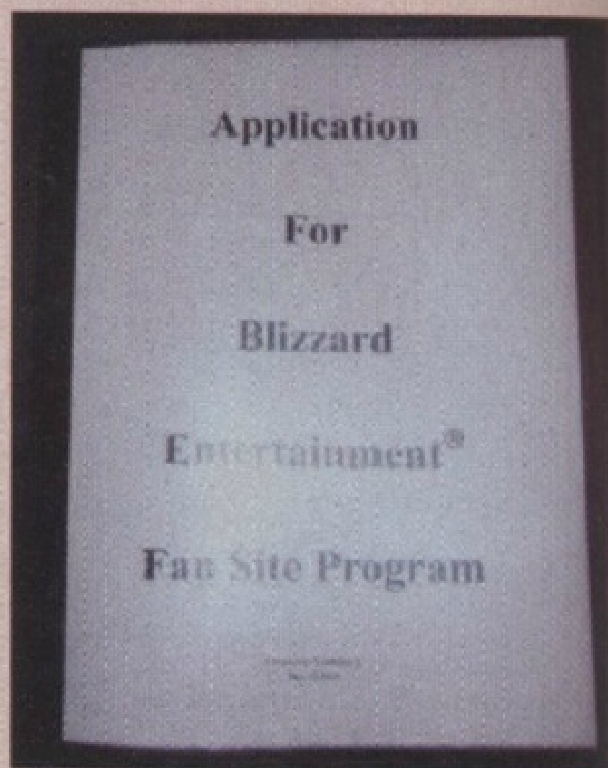
这两种人都无法给人一种理智的感觉，好像野蛮而浓烈的威士忌，以及无力且平乏的淡啤酒，都无法登上正餐桌儿。从他们中沉淀出这样一个群落，富有热情而充满理性，追逐着内在的智慧，从不放弃在艰涩的表象下寻找思维闪光点的努力。就好像黑白之间的过渡，他们是灰色的少数派，坚持自我的精英。

[赋值]

根据传统，我们会给出关于Hardcore Gamer、精英玩家、灰色人群，或者随便怎么称呼的一个定义，以便你对如何受人尊敬地玩游戏有一个大概的了解。事实上我们不提倡为了互动娱乐作出什么牺牲，还为此洋洋自得的做法。职业玩家更像是一群粗壮的运动员，他们关心如何玩得更有效率，而不是从娱乐里找什么营养。寻常的游戏人不会为了游戏去做些什么，对他们来说这些花花绿绿的前台程序只是一种打发时间的手段，品客薯片和姜汁啤酒其实也能起到同样的作用。有所不同的是，或许玩游戏来休闲显得更为21世纪。至于那些已把自己扔进游戏业，同千万个面无表情的从业者一起搅拌的人而言，靠玩来赚钱其实并不是一个令人羡慕的工作。他们看到太多的商业行为，已迸发不出以往对游戏本质的激情了。

那么，深深吸引我们的那些人，究竟都有什么共同之处呢？这很难说，因为我没有办法给他们下一个清晰的定义，这不像给函数赋值那么简单。他们的追求，他们的口味，他们的格调，是普通游戏者所无法理解的；而另一方面，他们从来不会局限在游戏上，不会为了官方网站上虚无飘渺的ladder排名放弃实实在在的生活，然而对于游戏内在的要求，他们又极其苛刻。你逐渐会发现，这些人从来不被大俗或大雅羁束住想象力，事实上无论是《坏蟑螂》还是《花组对战方块》，他们都能玩出与众不同的味道来。

啊，也许你已发现了，这是不甘流俗于大众的一群。他们所钟爱的，往往是那些你在零售商那儿永远无法找到的独立制作。当然这并不是说Hardcore Gamer仅仅是一伙用特立独行来标志自我的伪贵族。不，只要拥有足够的人文智慧，一点点的商业激素并不会坏了游戏的口味。《辐射2》被他们奉为游戏界里的黄色潜水艇，而Interplay和黑岛则是使用电脑歌唱的披头四。你看，我们大家的最终目标还是一样，只不过他们遵循的那条路线更加优雅，更加睿智，充满刺激和富有无穷趣味，犹如华丽的冒险。



我来了，暴雪！

[Fan Site]

“国内现在如雨后春笋般冒出来无数WoW的专题站，这些站点统统可以被称为Fan Site，只要去www.Sclegacy.com的Fansite Database注册一下就算是成为Fan Site的一员了。”

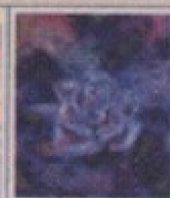
田健通常被朋友们称为“狮子”，这和他的ID有关系。和CTlion或1ionheart交谈，话题总会不自觉地被他制作的Fan Site勾引过去。我知道这有点小农意识，然而毕竟通过暴雪这种大公司认证的Fan Site并不是天天有的。

“艾泽拉斯国家地理”这个名字显示出“狮子”明显的意识倾向。去年10月，这个站点从美工到翻译，都只是他一个人负责。假如他没有遇见一个叫做LandShark的网友，假如这个网友碰巧没有住在暴雪公司的总部200公里以外……那么艾泽拉斯国家地理就会是一个单纯的玩家站点，堆砌着乱七八糟的资料，广告条的闪烁叫人眼花缭乱。

接下来的事情需要的只是信心和毅力。LandShark负责和暴雪联系，申请暴雪玩家站点计划（Blizzard Fansite Program）。获得这个认证之后，站点将会不定期得到暴雪的最新游戏资料、获得采访暴雪的机会，以及无条件获得暴雪所有游戏Beta版的资格。诱人的条件的另一面则是严苛的考核。海量的翻译和更新是有机会通过审查的前提。网站的精彩页面被打印出来，装订成册，以EMS的方式寄给了暴雪。而收到这本企划书一般的小册子后，暴雪则派了一名华人员工乔治·王前来进行交涉。一周之后，申请表格寄到了，填完表格的又一周，暴雪官方的认证信成了艾泽拉斯国家地理引以为傲的最大资本。而这个时候，其它半吊子魔兽世界站点还在庸懒地指望国外专题站上资料的更新，靠钻字面上的空子来给网站谋取蝇头小利。

和你想象的不一样，“狮子”并不是那种狂热到数秒开局的暴雪玩家。他的确是为奥美翻译过《魔兽争霸III》的中文说明书，也以经常上战网和艾泽拉斯国家地理上的朋友切磋战术著称。然而更多的时候，他的精力是花在采访当时还









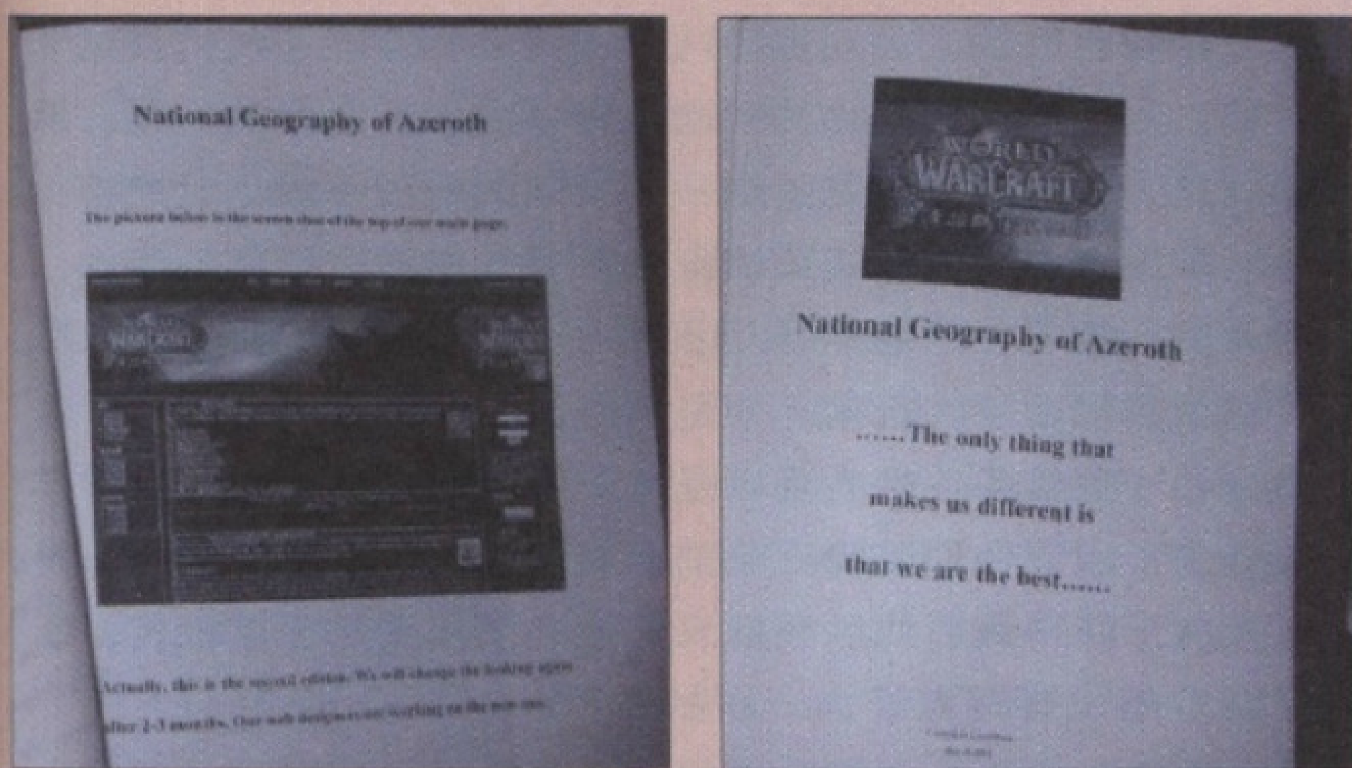












请注意，地理这个单词被拼错了。

实际上这不是什么难事，你所要做的只是具备一点敬业精神和不懈的努力。

没有离职的比尔·罗伯，以及同维望迪环球游戏事业部进行沟通联系上的。更叫你无法想象的是，当年他也只是一个盲从在《帝国时代》里的普通游戏者。直到接触《魔法门VI——天堂之令》这样在开打前得花上十几分钟创建人物的美式角色扮演游戏，他才真正成为一个能耐下心来感受游戏本质的求知者。对其他人来说，《博德之门》防御数值越小越好的安排会让他们觉得十分不可理解，并就此罢手；而对田健来说，这是让他领会游戏真谛的入门教材。在之后的几年里，《辐射2》、《博德之门II》这样的作品使他逐渐明确了选择游戏的标准："所有不用脑子只靠体力的游戏我都不喜欢，虽然这是目前的大形势。现在的游戏，界面越来越友好，操作越来越傻瓜，于是玩家们也没有了自己钻研的精神，遇到屁大个事就要到处询问解决办法——即使FAQ就在眼前也懒得去查找。是否具备自行解决问题的习惯或者说能力，就是一个玩家是否Hardcore的标准。"

遗憾的是，从暴雪和维望迪那里学到的敬业精神，并不能在浮夸的大环境里给他带来应得的回报。由于种种现实原因，"狮子"不得不把他辛苦经营的站点出售。为此他离开西安四处奔波，收购方开出的1万元价码对他来说着实是个不小的打击。很显然，无论在游戏认识上有多么的成熟，像"狮子"这样的核心玩家仍然会被残酷的现实社会抛弃在成功之外。

[无声狂啸]

"我前两年看到他的时候，他正在当年吊着他的地方摆一个货摊，茫然地看着眼前砂土路面的灰尘，他是否从中看见了当年《街霸》里飞起一脚踢出的豪气呢？"

陈灼的ID很没想象力地用了拼音，这使我们互道称谓时远没有那种秘密地下结社的快感，但他的故事却是所有人中最离奇的。据说他在小时侯有幸获得过一台有摇杆的游戏机。那个年代的标志之一就是《学与玩》杂志，上面居然还有一篇关于某学生因为玩《绿色军团》3天不吃午饭饿晕在教室里的文章，他的母亲劝说无效，不得已只好用剪刀把孩子的右手戳穿。奇怪的是陈灼把这篇文章介绍给他妈妈看时，母子俩的共同认识并不是"瞧，这就是玩游戏该死的下场"，而是"好吧，孩子。我知道你需要放松一下。"

这位母亲以其独特的格调决定，儿子必须如同看电影那样在黑屋子里玩游戏。这种诡异的生活持续了一段时间，直到家长们突然了解了电子游戏必须被打倒这一不灭的原则。住在陈灼对面一个10来岁的少年被阻止他出去玩游戏的父亲吊在屋顶上，从吃晚饭直到半夜12点。那个家庭的曾祖母出面"斡旋"若干年后，少年就成了题头那位货摊摊主。类似的事情在陈灼家也很常见，绝对权威的外祖母曾带有示威性质地当着小辈们的面烧过一本被私藏起来的《电子游戏与电脑游戏》。又是若干年后，这位外祖母发现和打麻将相比，看外孙玩《帝国时代II》似乎是一件更有意思的事情。

我不知道这些事对陈灼究竟会有一些什么样的影响。从某种角度而言，它们听上去非常有趣，犹如生活中不可多得的调剂。类似的刺激事件说明了像陈灼这样的玩家，永远不可能得到正确的游戏引导，至少在他们拥有独立个性之前是这样。十几年的洗脑让他在终于有了自己的发言权后，依然有些畏首畏尾。《雷曼》被当成电脑测试程序附送的小游戏，《剑侠情缘2》国产游戏的意味超过了它的可玩性。一个如陈灼这样的少年根本没有选择游戏的权利。

你可能无法想象，他究竟是因为什么驱使才去买正版《铁路大亨2》。用陈灼的话来说，根据他当时的思维结构，还无法体会到这个游戏的精髓，直到两年后吹着光盘上的灰尘，已对它的前作的历史价值有了充分的认识后，才油然生出一种肃然起敬的感觉。这是一段标准的转化过程，从此以后他了解到游戏的方式并非闯关。在《上古卷轴III——晨风》里，陈灼会花上一段时间，看着天上的浮云和星星，思考着诸如生活在那个世界里之类的问题。《文明3》则让他下定了去实现初中时代梦想的决心，报考北京大学的历史系研究生——尽管这次尝试以失败而告终。

现在，陈灼发现了让游戏变得比单纯地玩耍更有意义的办法。少年时代的压抑现在控制不住地爆发出来，他常常几乎是神经质地赞颂《银翼杀手》、《冥界狂想曲》和《无声狂啸》这样的作品。这种释放让他井喷一般冲泻着自己的创作灵感。在帮助知名撰稿人大狗进行了一些基本的撰稿之后，他最终进入了一家游戏媒体，在那里继续诠释自己对游戏的理解。

[Monte Cook]

"有一个女孩，从小就被告之在晴天出去会受伤害。有一天，这个女孩长大了，你告诉她，外面阳光明媚，她是不会出来的。"

人们对Madcatclan的评价是："你可以说她是中文纸上游戏圈的Monte Cook。"Monte Cook是最为著名的D&D理论



大师，他的网站是《龙与地下城》爱好者们的麦加。但对我们来说，林洁就是中国纸上角色扮演游戏规则的绝对权威，也许对浙江金华设计院里的某个工作人员而言，这个头衔不会比结构工程师更有意义。不过我们是不会在乎她是不是还要等两年，才可拿到职称的。

可能你对目前中国纸上角色扮演游戏的状况还不了解。纸上角色扮演游戏最为典型的模式就是，在举行完礼拜后，和小镇上的玩家们一起呆在教堂里投骰子、算数值，靠个人的想象力和即兴发挥来给那个实际上并不存在的幻想世界上色。而我们目前的情况，就是没有那样一座教堂。更确切地说，是没有一个可供纸上角色扮演游戏实现的空间。林洁所做的，不过是塑造这样一个空间的第一步：明确规则。

我们都叫她猫。这个昵称来自她的ID。早期的纸上角色扮演游戏，是在IRC聊天频道里进行的。Madcatclan这个ID是少数几个出现在冒险团队里的名字之一。她所扮演的是一个肩负出卖其他玩家使命的玩家，这种恶习一直延续到现在。猫所参加的那款游戏，是中国最早的纸上角色扮演游戏之一。随后，她也开始担任游戏的主持人，为那些逐渐对纸上游戏感兴趣的人们开设冒险团。

想要说明这是一件多么不容易的事情，本身就有点困难。初期的纸上游戏严重缺乏基本资料，人们对规则的认识处于启蒙阶段，从来没有接触过这种形式的玩家通常不知道自己该干些什么。超游戏思维是最为严重的问题。作为一个纸上冒险游戏玩家，你必须忠实扮演好自己的角色，而不是以一个角色外的人去问主持人一些诸如“我能不能打开这个宝箱？”或“这个怪物的经验值有多少？”之类的问题。麻烦的是，很少有人能做到这一点。猫的处理手段十分严格，她的规则至上论和真实反馈论往往导致游戏进行到一半时，所有的玩家都由于各种原因死去了。“只有那些死上9次还要继续参加冒险的玩家，才是下工夫去研读规则的人。”这是猫的一贯信条。她的观点是，没有谁规定英雄们一定要死里逃生，以便他们继续把剧情发展下去。假如卤莽行事，那么大魔王获得最后的胜利就只能是必须接受的无奈现实。纸上游戏是没有存盘读盘一说的。

也许如此坚持原则让猫显得有些偏执，然而正是这种不愿牺牲规则严谨的客观，拒绝朝降低门槛吸引玩家妥协的理性，造就了许多优秀的纸上游戏玩家。在她主持的游戏里，富有浪子气息的半精灵提夫林诗人Volo和游侠A.Mage在酒馆中大谈冒险故事，勾引女性NPC；而另一位叫做Bal的先生，则负责饰演酒吧女招待。这些人促成了目前最权威的纸上角色扮演站点DNDRPG的诞生。假如你手头正好有第三波出版的那3本规则书的话，那么请首先感谢猫和她的朋友——那些负责修订的人们。

[美国垃圾]

“从那时开始，我就发现了蚕宝宝身上迷人可爱的个性。”

老实说，我觉得这是一种恶趣味，一种不尊敬。女玩家这

视野

IGN 2003年09月08日



9月8日，IGN发布了《使命召唤》的首款演示影像。该段影像中战场位于斯大林格勒。玩家与其他士兵一起挤在通向斯大林格勒的驳船上，上层是手持TT1930手枪的督战军官。德军飞机会肆无忌惮地俯冲轰炸这些活靶子，周围的运兵船被炸上天空，幸存的船员在水中挣扎哀嚎。当即将抵达河岸时，军官打开弹药箱开始分发武器。德军在沿岸构筑了坚固的堡垒，等待玩家的是一场斯大林格勒版的奥马哈登陆。接着战斗正式开始了，300名红军战士开始向德军的前沿阵地发动猛攻，等待他们的是枪林弹雨。一些躲在后排的士兵甚至连武器都忘了拿，当前排士兵阵亡之后，他们会自动拾取战友的武器。可以看到他们是毫无战术可言的，一些士兵不顾一切地冲锋，一些士兵则通过弹坑交替前进，还有一部分人干脆卧倒在地。这让你想到了什么？没错，史诗巨片《兵临城下》的开头！

好戏还在后头，这段演示影像还让我们看到了游戏的战役系统是如何运作的，《兵临城下》中的部分剧情被精妙地串接成一个个任务。第2个演示关“Pavlov's House”中，玩家将伴随一名狙击学校的教官帕甫洛夫在环绕广场的6栋建筑中寻找德军的王牌狙击手，相信看到这里的玩家都很清楚这个桥段的原形了吧。当然，游戏中对《兵临城下》中的这个桥段作了修改，6栋广场建筑中还驻扎有为数众多的德国士兵，玩家需要与自己的搭档用威力惊人的Moisin-Nagant狙击枪将他们“挨个点名”，同时还得避免受到德军王牌狙击手的必杀攻击。当解决一切战斗之后，玩家将面临广场外德军的反扑。接下来的任务是使用狙击枪与德军遗弃的机枪阻挡敌人，直到增援来临。

GAMESPOT 2003年09月08日



《帝国时代》给RTS游戏注入的全新元素并没有化作一场革命，在此之后的跟风者根本就没有发现AOE系列的成功依靠的是游戏带给玩家的那种“弹指间体验人类发展”的奇妙感受，对于超越AOE，跟风者们所想到的无非是把AOE中的4个年代变成10个，把里面的8种单位变成80种，把600MB的程序变成3GB，这样的量变永远不可能引发质变。其中的典型莫过于Stainless Steel Studios的《地球帝国》。人不可能两次踏入同一条河流，在Stainless Steel Studios的下一部作品《帝国——现代黎明》中，我们看到了令人期待的变化。

游戏的年代跨度依然很大，从中世纪到第2次世界大战，最大的变化在于，游戏解决了生产与战斗这两个相互制约的游戏方式所产生的矛盾。一套成熟的热键系统可轻易让玩家实现完全自动化的生产。游戏的战斗带给人的感觉似乎更靠近《魔兽争霸III》——《帝国——现代黎明》所强调的是小组配合式的战斗，无论是缓慢向前迈动步伐的铁甲方阵，或是在风笛伴奏下勇往直前的红衣军战士，这种“小队配合”的作战方式都将给玩家带来全新的游戏感受。

个字眼本身试图表达出一种平等和不经意的随和，然而这是不可能的。即便那些在业内对什么都司空见惯的行家，也总是会对女性玩家表示出一种钦佩甚至是敬畏的态度。

“蚕宝宝”这个名字对很多人应该不陌生，她是标准的核心玩家，以自由撰稿人的身份出现在杂志上是这类人最大的特征。在不以彭婵的身份出现于我们面前时，她表现出不同于旁人的独特鉴赏力。她对待游戏是那样的纯粹，以致我忍不住要反思，在10个小时内攻破《仪器2.0》这种行为，是不是值得称道？

“你知道，由于AVG每况愈下，现在能玩到的AVG寥寥无几。”对冒险游戏的挑剔，蚕宝宝的标准仅限于谜题的设计是否单调乏味、剧情是否公式化以及视角的转换是否让人头昏目眩。《猴岛小英雄》傻傻的小盖老惹她发笑；《漫长的旅途》就是一次浪漫的威尼斯之旅；《博德之门》诱人之处是可以遇到伊尔明斯特和崔斯特这样的传奇人物，还有明斯克那样个性丰满的幽默角色；《魔法门VI》的优美就在于登上山顶欣赏夜幕降临前的最后一抹夕阳，或是在恩洛斯大陆的上方飞翔。至于攻关升级宝物剧情任务经验，在细腻的感触面前完全没有存在的资格。

我试图撇开她之前在亚联游戏论坛的活跃和在武汉进行的玩家结社，想析出她诸多社会活动之外的内在。单纯从游戏上透视这个严谨的玩家，你可轻易从她身上发现作为核心玩家的原质。我拙劣地问出了“最喜爱的游戏”这样一个再流俗不过的问题，答案却出乎意料。

“《欧罗巴1400》。这个游戏就像是为我这样对中世纪十分着迷的玩家量身订做的。你可选择出生的城市、自己的父母、职业、特长等，然后在这个虚拟的中世纪中——生活！这个生活绝对是丰富多彩的。采集香料研制香水、去城镇的教堂做牧师，甚至是成为强盗打劫过路的货车。如果你愿意的话，还可去参加一年一度的竞选，从检察官到市长。游戏世界也在不断发展，即使没有你也是一样。你会看到城镇上的土地一块接一块地被人购买、发展、拍卖；市集上少了你的商品一样热闹非凡；选举仍在如期举行，但你的职位很可能已被人夺去。而你最终也会死去，也许是感染了瘟疫，也许是得了风寒，也许是被人谋杀了，也许是老死……谁知道呢？在人们为你立了碑做了祷告以后，你的事业将由你的儿女来继承，新生活又开始了不是吗？”

难道这不是很迷人吗？从她的描述里，我发现成为一名不问政事的香水制造商是她玩这款游戏最重要的因素。富有创意、自由度高、系统复杂的游戏，是她这样一个品位卓绝的女孩的选择标准。然而我宁可不用这样定性的字眼，去抹杀那份少有的浪漫色彩。这也许和她遭遇过的那些“有趣”经历有关，包括在《魔法门传奇》里手把手教她的纽约玩家Jerry，那个一开始吼着“如果我再看你玩这些游戏，我就把电脑从九楼扔下去！”而今却持支持态度的父亲。当然，还有她那澳洲的外教，这个大鼻子在被问到有关《雷神之锤》在国外的情况时，很不屑地对小姑娘说道：

“American rubbish.”

INTOTHEGAME
2003年09月06日



“WE7推出PC版”的消息之所以让那么多的人怀疑，其根本原因在于SCE与KCET之间的独占协议。这次，KCET用PRO EVOLUTION SOCCER3的品牌来发售WE7 PC版似乎钻了WE7独占协议的空子。长久以来，FIFA凭借全平台制霸策略取得一个又一个天文数字的销量，而WE却无法染指PC市场，这次，KCET与EA Sports的较量终于可发生在同一个擂台中了。当然，在真正的官方消息公布之前，“WE7 PC版”依然是一个传说，9月6日，INTOTHEGAME首先发布了PES3的Logo，清楚的“PC-CDROM”让所有的问号化作了欢呼。

当然，PES3从某种程度上来说与WE7并不是同一款游戏：为了适应欧洲广大FIFA玩家的口味，游戏的速度感将要强于WE7，传球的速度也会很快，球员在做停球动作时并不会像WE7那样有多余动作，因此WE7招牌式的前场抢断在PES3中将不会出现。防守方面，游戏降低了后卫在处理威胁球时的意识，使得游戏的进攻变得流畅，己方后卫的防守意识也不能幸免，制作组试图用这种流畅的进攻来让玩家实现“大逆转”的几率大大增加，同时，当玩家领先时，你也不得不面对笑不到最后的危险。

由于没有得到国际足联的授权，PES3中的球员姓名很多都只能以近似名来进行表示，例如戴维斯将以Darid表示，卡恩变成了kalm，加上是全程英语解说，这些近似音也不能被解说员读出来，很多时候玩家只能听到解说员在念球员身后的号码。俱乐部方面的情况也没有太大改观，除了意甲的拉齐奥队以外，其他球队都将以“风马牛不相及”的名称表示。不过对于苦苦等待正宗WE PC版的痴心玩家而言，这一切又算得上什么？

GAMESPY
2003年09月07日



一名间谍会选择怎样的方式来完成任务？当然不是Quake式的横冲直撞，而是像Solid Snake那样以不杀一人的方式在敌人眼皮底下搞定难题。在EA即将出品的007系列最新作中，詹姆斯·邦德这位充满传奇色彩的超级间谍已将自己在《007——夜火》中的全能战士形象彻底转型，在第三人称的潜入谍报游戏类型中，邦德将回归一个最彻底的间谍。

《千钧一发》体现了EA全方位的商业化包装，在继续邀请皮尔斯·布鲁斯南“扮演”詹姆斯·邦德以外，还将“参演”这款游戏的知名演员包括约翰·克利斯、威廉姆·达福、沙龙·伊丽莎白、海蒂·克拉姆。这些曾出现在《野战排》、《007——爱我的间谍》、《美国派》的影星，甚至是T形舞台上的时装模特都将成为虚拟世界中的一员。他们将负责游戏过场动画的动作捕捉工作，他们还将为游戏人物的面部建模提供肖像，由于需要参加过场动画的制作，EALA将对他们的表情进行动作捕捉，因此这些知名影星不得不对着MC器材挤眉弄眼一番。

在本年度的11月，EA将发售这款游戏的PS2与XBOX版本，尽管目前的PC版开发尚未开始，但EA近日表示，在明年的第1季度，PC玩家们完全有可能在自己的显示器上观赏这部007影片的互动电子版。

[御宅]

所谓的御宅，就是那些足不出户的人。这个词通常用来形容对某项事物疯狂着迷的爱好者。我无法找到更贴切的字眼来给Hardcore Gamer作注解，但他们显然不是那种四肢无力，空有大脑的生活弱者。沈阳的Zipy憎恶盗版，但他依然从FTP上下载未经过授权的游戏；北京的JHVH拥有2大家用主机，但他经常思考的却是自己的游戏态度是否正确的问题；目前在华义的Bal极端地诅咒"仙剑"，坦言暴力血腥和恶搞的游戏就是全部；蚕宝宝对那些向她介绍恋爱游戏的盗版商怒不可遏，她在学校朝黑板抒发对游戏的热爱时尴尬地被班主任撞个正着；李金玉在白天是上海市南汇区祝桥镇光明学校八（5）班班主任兼任八（5）、八（6）班语文教师，晚上摇身一变就成了国内最好的《铁血联盟》玩家站点创始人Lejardo，嗜血而残忍地对付游戏里的敌人们；猫是一个连《泡泡龙》都玩不好的女生，修改派的她认为《无冬之夜》对邪恶的理解过于苍白；陈霄1997年一度有着去《大众软件》地下室看人们连线对战《命令与征服》的习惯，玩遍了从《魔法门》到《文明》一系列游戏之后，他最后在桌面游戏中找到了自我的回归；7山是新西兰奥克兰大学的留学生，同时也是最早一批见证中国纸上角色扮演游戏的玩家之一；"不是很懂"则是一个可以呆坐在一堆飞行仪表前的模拟飞行游戏爱好者，享受制定新航线带来的成就感是他玩游戏最大的满足。

我很难给这些可爱的家伙们找到一个明显的共同点，并且把它定义为成为核心玩家的标准。唯一可以肯定的是，在采访这群人时，你会发现他们拥有鲜明的个性。和你在网络上经常看到的Guest2368、User841或是Gamer753不同，核心玩家们每个人都拥有自豪的资本。ID为Pusher的王炜自称他昵称的意思是"推销员"和"毒犯"，因为他传播的东西都是老师眼中的海洛因：欧美漫画、科幻影视、奇幻小说。为了搜罗最新的美式漫画，他对mIRC的P2P功能进行了一番研究，最后发现自己就mIRC的文章完全可作为一篇软件教程在《电脑报》上发表。当然了，他和大家的交集不止于提供成套的扫描漫画。《星球大战》那无止境的系列游戏是他们共同的话题，有时大家也会分享一下他在《地下城守护者》中附身小鸡，体验被吃掉的感觉。笔名Norris的黄诺在成为GameSpot中国的正式员工之前，就是一名出色的自由撰稿人。当别人在《大航海时代 II》中苦苦寻找淡水补给时，他却能以提起"阁下，我们赢得了一场伟大的胜利，却失去了纳尔逊爵士"这样的句子而给你留下深刻的印象。他告诉我，今天真正的RPG，只有欧洲和加拿大尚有幸存。他最早接触的RPG是《黎明之砧》，这个东西的画面让他恶心得失眠，但却放之不下。他钟爱的游戏你或许根本没听说过：Another War、Arx Fatalis。他用"假如格兰特将军在酒馆喝醉了，世界将变得怎么样"对Mistmare这样一款另类作品的形容让我自叹不如。这些都是核心玩家的典型。



Die! Gui-Gon, Die!

是的，没有什么绝对的公式可让你成为一个核心玩家，或者让你认为自己是一个精英玩家。只有在你开始每几个月重装一次《绝地武士》、《机甲战士IV》或别的什么乱七八糟的东西时，只有在你耐下心来去尝试以往从来不会注意的作品时，你才能体味到其中的奥妙所在。

[尾声]

什么是Hardcore玩家？

根据厄尼斯特·亚当斯和巴瑞·伊普合著的《从浅尝到入迷——玩家资源统计分析报告》解释，Hardcore玩家是被误读的一群，是整个游戏行业的主要驱力。一个核心玩家通常为男性，年龄介于14～28岁之间，将游戏活动作为日常生活的优先选择。他们宁可把晚间时光花在玩，而不是睡觉或看电视上。他们基本上都具有游戏瘾头，并且对电脑、家用机硬件，以及整个电脑业有着高度的认知。大多数人具有独立的经济能力和消费能力，为了能跟上游戏潮流，他们会在不断对电脑或游戏平台进行升级的同时，无形中推动硬件产业的发展。这些人的一个主要特征，就是每年会玩上超过100款游戏，并且进行复制和分享，这也是成为核心玩家的前提。然而，总的说来，他们依然在游戏销售份额上占有很大的比重。这些精英玩家对游戏的专注，最后往往会让他们走上开发者的道路。

相比而言，常规玩家偶尔玩上一两款作品聊以自娱。这些玩家年龄层跨度广泛，从儿童到成年人无一不有，但大部分是无独立购买力，消费愿望附着于其监护人的少年。很显然，大多数父母并不鼓励孩子们玩PC或家用机游戏。因此他们每年尝试的作品都很少，其平台也很少更新。通常，他们对游戏没有狂热的爱好，因此对行业的影响也不很明显。

这个定义显然不适合我们的灰色人群。一开始，我们草率地把他们解释为一些高于常规玩家，同时又并非投身游戏事业的人。然而现在看来，对游戏理性的认识可能才是他们最大的共同之处。他们在各自的领域上都有着杰出的表现，但这种成就并不一定要依附于游戏。当然了，游戏对他们来说只是一种共同的爱好。假如非要理论的话，那么只能说是因为他们的理性决定了他们对待游戏的方式，而并非身为灰色人群，他们才能创造出自己的成就。这些人通常倾向于那些即便在国外也鲜有人问津的创意作品，以及那些非快餐式的3A大作。从一个侧面来说，这种特性决定了他们不可能对国内游戏产业有什么决定性的帮助。可是和沉迷于韩国网络游戏，将优秀作品当作流行来追逐的低层玩家相比，他们至少是一群富有创造力、进行自我思考的人。我诚恳地请你注意，这个市场的确是一块可以疯狂争抢的蛋糕。然而至少在它被贪婪的刀叉破坏得面目全非之前，是这些灰色的人，使得它还存在着美丽、创新，以及被精心制作的理由。P

游戏新闻眼

■本刊记者 Lee

新闻头条

网络游戏终入863计划，金山、炎黄共享500万

■本刊记者 司马平安


金山公司副总裁 高宁宁

7月底，在金山公司《剑侠情缘Online》的发布会上，北京市科委俞慈声副主任透露科技部已将网络游戏纳入863计划。我们意识到这是一条具有里程碑意义的新闻，因为这是我国政府首次将游戏技术研发纳入国家科技计划。当时俞慈声表示，网络游戏产业在我国获得巨大的发展，同时也带动了电信产业、硬件设备等一系列周边产业的发展。中国的网络游戏业面临机遇和挑战，相比韩国、日本、欧美的产业化水平我们还发展不充分，市场也受到了冲击。国家对游戏产业的政策支持是必不可少的。一方面，要营造积极、健康的游戏环境，规范游戏营运市场；另一方面，积极进行核心技术的研发，扶植中国游戏产业。

近期，本刊记者通过内部渠道了解到“网络游戏通用引擎研究及示范产品开发”等两个项目已被正式纳入国家863计划，国家对这两个项目的总投资达500万元人民币。这两个项目属于“计算机软硬件技术主题第三批课题”，课题类型：B类。研究目标主要是针对社会经济信息化需要，选择网络游戏和数字影视等量大面广的行业，综合采用中文处理、人机交互和数字媒体等方面的863技术成果，形成若干具有显著经济效益和社会效益的产品和应用示范。

目前，国内各大厂商都在竭力申请参与这两个课题。科技部提出将根据我国网络游戏领域国外游戏垄断市场的现状和巨大市场需求，结合我们已积累和取得的国家863计划的相关成果以及工作基础，确定“网络游戏通用引擎研究及示范产品开发”为本次申请的总体研究目标——以企业已有游戏引擎及国家863计划前期成果为基础，研究实现一套具有自主知识产权、可供第三方使用的二维三维双应用网络游戏通用引擎；基于此引擎，开发一个具有显著经济效益和社会效益的示范性商业化网络游戏产品；研究规模应用下的系统集成技术及解决方案，建立产品应用推广模式及网络游戏业应用标准。到目前为止获批的只有金山和炎黄新星两家公司。令人费解的是，炎黄在线的《使命》游戏是由韩国研发的。对此，炎黄新星首席执行官张毅说：“除了这款《使命》之外，炎黄以后的游戏都是合作开发，因此不存在投错地方的问题，更不会有支持韩国游戏的担忧存在。另外，所有的科研技术都不能搞闭关政策，拿来主义还是有必要的，完全从零开始不现实，站在巨人的肩膀上才能发展得更好。”

此外，本刊记者还对金山公司副总裁高宁宁先生进行了独家采访。他首先向记者说明我国政府对于网络游戏重视的原因，可归纳为3点：第1是这个新兴的产业中存在着巨大的经济利益；第2是担心国外文化通过网络游戏平台的侵略；第3是目前我国网络游戏市场基本上以代理国外游戏为主，核心技术的80%被国外占领。专家希望通过863计划的支持，为国内游戏厂商搭建一个核心技术平台，保护中国游戏软件的自主知识产权。而金山公司拟采取的对策为两条主线：“第1条主线是开发一套完善通用的网络游戏引擎，并进一步研发一个示范产品。而且，这套完善通用的网络游戏引擎可提供给国内其他厂商进行二次开发，以打破国外技术在网络游戏核心技术上的垄断。第2条主线是：以金山的品牌和市场运营能力，对示范产品进行大规模的市场推广，从市场占有、游戏文化等各方面夺取市场份额。”最后，就他个人的分析，500万元只不过是一个开始，在此后不久的一段时间里，我国政府各部门还会对网络游戏进行多方面的投入。另外，此后对国外游戏也会进行更为严格的审批和管理。P

金山“面对面行动” 贴身服务玩家



金山在强化《剑侠情缘网络版》服务品质上又推新举措：展开“面对面行动”。此行动在全国范围内布设万名游戏辅导员及战地记者，以各地大型网吧为服务阵地，指导新手入门、辅导高手进阶；同时肩负着在服务一线反馈玩家意见和需求，第一时间处理突发性事件的职责。金山总裁雷军说：“‘面对面行动’发起的初衷是我们要力争在服务层面上、市场运作层面上延续《剑网》上手简单化、应用简易性这一产品设计原则，坚持‘服务第一’是金山一贯的宗旨。”

第2届中国电子大会开幕

在WCG如火如荼进行的同时，8月28日，“互联星空杯”第2届中国电子大会（China Internet Gaming简称CIG）在北京喜来登长城饭店拉开帷幕。在今后5个月的大赛中，大会将分地区组织高水平的对抗类游戏、网络棋牌类游戏、手机应用游戏以及各种新款游戏赛事。其中对抗类游戏包括《魔兽争霸III》、《反恐精英》和FIFA 2003等；网络棋牌类包括象棋、围棋和四国军棋等。本次大会由文化部、共青团中央、信息产业部信息推进司、国家体育总局社会体育指导中心以及国内各大通信运营商支持。信息产业部人民邮电报社（集团）和中国互联网协会组织中国网友报社承办。

第九艺术

“电影是虚拟世界的先锋，而游戏是虚拟世界的生力军，我们要重新定义网络游戏的疆土，将网游本土化，并将电影文化和游戏文化相结合。”

——盛大总裁陈天桥在《传奇世界》（3D版）的发布会上说

“可以预见，游戏市场上的‘生存者游戏’将继续，因为各游戏公司都在努力尝试寻找适合公司发展的最佳生存环境。”

——在欧洲游戏开发者交流会上诺基亚公司的Vesa-Pekka Kirsi表示

新蛋网杯全国首届游戏视频大赛圆满结束

新蛋网杯全国首届游戏视频大赛在2003年初开赛。在大赛进行的大半年时间里，新蛋网杯游戏视频大赛组委会收到了来自全国玩家的100多部作品，经过筛选和整理，共有56部有效作品参加此次比赛。8月30日晚19点，新蛋网杯游戏视频大赛颁奖仪式在北京西单中友百货8楼多功能厅举行，采用游戏《流星蝴蝶剑》制作的武侠短片《真·密杀录》获得了最佳游戏视频奖，连续烧坏作者两块硬盘才制作出的《CS生活剧场》获得了最受玩家欢迎奖。此外《红色天空》、《苦力劳工》、《真正的冠军》等优秀作品也获得了相应的奖项。

世模、晶合3000万巨资携手



2003年8月下旬，《使命》中国大陆地区运营商北京世模科技有限责任公司就《使命》的经销业务，与北京晶合时代软件技术有限公司达成一致，并于8月29日，即《使命》公测开始的第2天，两家公司在中扬大厦举行了正式的合作签约仪式。晶合时代以3000万元（其中市场费用800万元）巨资获得了《使命》的总经销权。《使命》内测活动于8月22日子夜结束，参加测试的玩家达13 000人。内测结束后，经过几天的设备调整和软件升级，《使命》的公测于8月28日在全国展开。



视点

ECTS 2003开展

8月27日至29日，欧洲最大电玩展“ECTS 2003”在伦敦的Earl's Court举行。加上Playstation Experience等游戏相关大型活动都是这几日在伦敦举办，业界将这次盛会称做“伦敦电玩周”。此次ECTS主要是面向游戏开发公司、游戏发行贩售机构等业内相关人士，当然也接受部分普通参观者，可以说是E3大展的欧洲版。今年参加该展会的公司达到了100多家。拥有多家顶尖游戏开发公司的维望迪环球公司在此次展会上由于其重点推广的游戏《半条命2》显得人声鼎沸。KONAMI展台紧靠维望迪环球，一进会场便可看见KONAMI的大型展台，而在KONAMI展台的最显眼位置就是一个大屏幕，最吸引眼球的自然就是由小岛秀夫全力打造的《合金装备3》最新预告片的展出了。任天堂阔别3年重新参展也吸引了不少媒体以及玩家的注意。与其他厂商不同的是，本次任天堂直接在会场入口处泊车区域的户外空地上设置了大型展台，另外还在场地放置了两部40吨级大卡车，其中一辆卡车上载满试玩机台，而另外一台则放置了一个大型屏幕，作为各游戏大作预告片的展示之用。此外，往年在美国举办的“游戏开发者交流会”（GDC）首次借ECTS以及“伦敦电玩周”之机也在欧洲举行。GDC在业内具有极高权威，此次GDC是面向游戏开发人员的专业技术性研讨会，本次展会还在ECTS的会场内设立了相应区域作为游戏开发者们交流经验的讨论区。



策略性？网络性？三国题材的网络游戏

■本刊记者　古留根尾我我神



9月2日，本刊记者采访了台湾省亘宇股份有限公司的总经理罗春晖先生，就该公司开发的网络游戏《三国策Online》在大陆进行公开收费运营了解情况。

大众软件：能简单给我们介绍一下，《三国策Online》是一款什么样的游戏吗？

罗春晖：好的。《三国策Online》是一款结合了角色扮演和策略成分在内的、三国题材的网络游戏。和目前市面上那些打怪升级的网络游戏不一样的是，《三国策Online》不会像传统作品那样注重升级概念，尽管它也有自己的等级系统。简单来说，这是一款让玩家之间以个人智谋为主导，将脑力的较量作为经验累积方式来进行的游戏。

大众软件：那么，你是怎么想到将三国题材和网络游戏结合在一起的呢？

罗春晖：说起来，我本人也是一个“三国”玩家。在华人地区，喜爱三国题材的更是大有人在。每玩完一套单机的三国游戏之后，玩家往往都有一股“谁与争锋”的失落感。可以说，单机的三国游戏到最后总会陷入一种“没得玩”的局面。电脑毕竟无法和人脑相提并论，因此我想是不是能有这样一个平台，让三国迷可以一尝和别人相较高下的宿愿。

大众软件：这样一款游戏，是怎样在回合制的策略和即时性强的互联网络中找到平衡的？

罗春晖：《三国策Online》没有那些练功、种田才有办法升级赚钱的设计。玩家和对手战斗，在一张地图上打一场平均耗时1个小时的战斗，就可积累战功，获得经验奖赏，提升自己的能力。这样的战斗都是半即时制的。游戏的其他部分，基本上都和传统的三国游戏没有什么两样。

大众软件：那么，游戏目前的测试状况如何？

罗春晖：我们去年12月底发布的消息，3月份开始内测，4月就开始进入公测了，打算在10月开始正式收费。我们打算以3万人为目标，架设10个服务器组，一组3000人左右。我们相信，身在中国的我们，文化感染力是深深置根在骨子里的。而目前15万的注册会员，平均1万的同时在线人数，也说明了三国游戏，无论形式如何，受华人的欢迎程度是足以开辟市场的。



大浪淘尽，问天下谁是英雄
——WCG系列报道之二

■本刊记者 Littlewing/Sir William

9月5日，万众瞩目的WCG中国区总决赛在北京的奥体中心羽毛球馆正式举行。《魔兽争霸III》、《星际争霸》、FIFA 2003等3个项目各16位来自全国各地的顶尖选手以及CS的16个优胜队汇聚一堂，展开了一场龙争虎斗。

《魔兽争霸III》——悲壮

比赛共分3天进行。在第1天的抽签中，几乎强手们都被分到了一起，看上去这次比赛难免会有冷门出现了。《魔兽争霸III》的比赛一开始就激烈异常。原著名“星际”选手eat在第一轮就遭遇了夺冠呼声极高的8da.2k——曾在《星际争霸》的世界WCG大赛中取得最好成绩的CQ2000。面对同是刚刚由《星际争霸》转型为《魔兽争霸III》的8da.2k，eat发挥出了高超的水平，在比赛中曾一直保持着优势，而8da.2k并没有什么新奇的战术，只是用人族传统的纯法师打法来对抗eat的暗夜精灵。8da.2k的操作实在是太好了，女巫的减速、男巫的心灵之火交替使用，最终双方战斗到弹尽粮绝，eat在用所有的建筑顽强抵抗之后悲壮地离开了赛场，被打入败者组，最终不敌SoZ.qinqian止步8强。而声名显赫的TS-Topspeed则在第1轮就与SoZ.Tisk展开了一场亡灵大战，在第1局形势有利的情况下，掉线多少影响了Topspeed的心情，Topspeed曾在预赛中两度使用恐惧魔王速MF，地狱火“一击杀”掉敌人回城部队的战术翻盘；而在重赛中，他就死在了自己发明的战术手下。最终lion.p.suho一路保持不败，击败败者组冠军8da.2k取得优胜。值得一提的是SoZ战队，不愧是中国最强的“魔兽”战队，SoZ.lancelot、SoZ.tk、SoZ.thank、SoZ.qinqian、SoZ.Tisk、SoZ.magicyang等选手占据总决赛将近半数的席位，然而却没能将冠军收入囊中，难免有几分惆怅。

FIFA 2003——残酷

FIFA 2003的分组就预示了风暴的来临，去年的冠亚军陈迪和林晓刚与其他强手一起分在了上半区，第1轮陈迪就对上了同样来自北京的冠军陈明，同室操戈再所难免。虽然陈迪艰难地杀入胜者组4强，无奈本次比赛黑马来自西安的李军风头正盛，双方苦战至3:3让比赛进入加时，李军的一粒金球了结了陈迪的胜者组之路。最终李军杀入决赛，使用法国队迎战败者组冠军项牧操控的英格兰。在3:2领先的大好形势下，李军在最后几分钟在后场倒脚被对方断球，被迫犯规。项牧以一个间接任意球，在最后一分钟敲开李军的大门再次把比赛带入加时。李军在加时赛中禁区外的一个冷射将项牧的冠军梦彻底终结，再次用金球将胜利揽入怀中。

《星际争霸》——宿命

连续3届参加WCG总决赛的=A.G=MTY早已对WCG中国冠军虎视眈眈，而他的队友，曾与他一起在韩国夺得双打冠军的=A.G=Deep也再次杀入了总决赛。然而由于老一代的《星际争霸》选手纷纷转型《魔兽争霸III》，除了少数几位资深选手之外，绝大部分打入总决赛的选手都是新面孔。比赛呈现出了接近一边倒的情形，绝大部分新锐未能表现出应有的朝气，与经验丰富的老手存在明显的差距，青黄不接的状况明显。而曾在第1届WCG中国区决赛上相遇的Deep这次与MTY在败者组再次碰面了，最终Deep被淘汰出局。MTY与去年相比显得十分内敛，多了几分沉稳和安静，在良好的心理素质支持下，他一路从败者组杀入决赛。然而最终他还是未能打破自己“无冕之王”的宿命，再次败在了曾在胜者组击败他的LinYu)Pj手下，与冠军失之交臂。

而输给队友的Deep也对赛制提出了质疑：按照国际双败赛制惯例，从胜者组淘汰的选手不该在接下来的比赛当中提前碰撞，而Deep却和同样是胜者组第2轮淘汰的选手MTY在第3轮败者组的比赛中提前碰撞。组委会之所以这么做，可能是为了缩短比赛时间，让每一轮比赛都有选手参加。这次的赛制安排节省了比赛时间，但对于部分参赛选手来说并不公平，因为他们在比赛过程中多打了至少1场比赛。

CS——悬念

CS方面，参加中国区总决赛的16支队伍中，上届WCG中国赛区卫冕冠军E.star（即前E|Zer0战队）和传统老牌强队China.V、ICE、Rainbow、[B.O.B]被认为是夺冠的热门队伍，而ESWC中国赛区新科状元Newegg（AS）、北京赛区的新贵NEW POWER、devil United等其他队伍实力也不容小视。

抽签结果很快给了在场观众一个大大的惊讶，E.star首轮即在de_dust2中遭遇ICE，后者经过苦战以13:11惊险地晋级，E.star则被打入败者组。后面的比赛更让行家的眼镜成为齑粉，China.V首轮延续了LG杯以来的梦游状态，首轮大比分负于devil United，战胜Edmund后与同被打入败者组的Newegg（AS）在de_nuke狭路相逢，状态不佳的China.V最终不敌Newegg（AS）提前出局。Newegg（AS）则遭遇E.star，在de_dust2中惜败。devil United发挥神勇，一路势如破竹，先后击溃Rainbow和ICE，只等着败者组冠军的到来。Rainbow在败者组半决赛中相遇ICE，在de_train上难分高下，直到加时才勉强胜出，随后在败者组决赛中被E.star击溃，获得季军。冠亚军决赛中必须双胜的E.star背水一战，虽在de_aztec中击退devil United，但在de_prodigy中却以10:13的微弱比分告负，devil United于是成功加冕WCG 2003 CS比赛的冠军。

赛事从开始到结束可用“跌宕起伏、惊涛骇浪”来形容，强强对决精彩激烈，不时出现精彩的“一对多”场面，让现场观众大呼过瘾；但China.V等强队的过早退场和战术含量的消退也给比赛带来了许多遗憾。

刘言飞语

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）



汽车厂商异业结合，赛车游戏夹带新款车种攻占年轻玩家心房

重野秀一老师的作品《头文字D》堪称赛车漫画的巅峰之作，后来也被改编成卡通、动画以及数款不同平台的电子游戏（例如大型电玩的Initial D Arcade Stage和PS2的Initial D Special Stage）。在台湾省，也有不少人是因为《头文字D》才深深迷恋上山路赛车，甚至还会在半夜偷偷跑到阳明山去飙车、练甩尾呢！现在，拜新技术之赐，计算机动画已能逼真地模拟出公路实景，让没钱买车的穷学生或没胆上路实战的人也能有机会一尝飙车宿愿，并且也有愈来愈多的玩家开始参与科技赛车这项电子运动。

今年，台湾省第2届赛车游戏嘉年华活动“e路狂飙VIRAGE iO杯全省精英电玩挑战赛”，就是由中华三菱汽车与玛吉斯科技共同主办的，其总决赛已于8月下旬在全球最大的球体建筑购物中心京华城内举行。去年第1届赛车游戏嘉年华的“e路狂飙3D实感赛车大战”，是由国企中国石油出资与PCGA合办的，当时总决赛的季军谢俊华先生，今年以令人称道的稳定性击败其他对手顺利夺魁，并在电玩游戏节目中潇洒地将首奖那辆全新的VIRAGE iO轿车开回家。



谢俊华开走的红色台湾产轿车市价65.9万台币，虽远不及1997年华裔青年方镛钦在美国职业电玩赛中赢得的红色法拉利（Ferrari）跑车那么风光，不过对eSport车迷来说，其成就感远大于物质上的意义。在另一方面，这次挑战赛也是一次成功的异业结合行销活动，因为此次比赛除了模拟了台湾省数条公路真实路况外，指定使用的车种也模拟了VIRAGE iO轿车的真实性能——参赛者很容易在真实生活中也对这款车产生认同感；同时，各类媒体在报导赛事时，也有助于宣传此车。资深广告人黄文博曾在某电视访谈中说过，有一种广告手法是卖故事或梦想，当消费者看到这故事、梦想进而产生认同时，也会对其中出现的商品产生深刻印象。如果说，电子赛车能实现许多人极速飙车的梦想，那么在游戏中出现的车种，当然也能得到相当程度的广告效益了！

接下来，我们要说的是一则与抓盗版有关的游戏新闻。台湾省光荣公司在几个月前曾公开表示将对贩卖水货的商家依法进行取缔，一旦商家贩卖水货的侵权罪名成立，最高将可判处3年的有期徒刑并科罚金150万元台币！正当大家已开始淡忘光荣对侵权行为发出的警告时，光荣公司又以实际行动表示他们是在玩真的！据媒体报导，光荣公司近期在“Yahoo!奇摩”网站上盯上了一位拍卖盗版游戏光盘的20岁青年，在警察查获相关的证物后该公司已对其提出起诉。光荣坚定的表示，对制造/贩卖盗版品的人绝对不会心软和解。依台湾省现行法规规定，一旦原告对盗版者提出起诉后，此案就会成为刑事案件，被告定罪后可能坐牢并留下案底。多年来，台湾省有些游戏业者总怀有一颗慈悲心，当抓到的侵权者是初犯的年轻学生时，常会顾及对方前途，有时只要他肯认错并写下悔过书，就会心软放他一马。然而，光荣的产品在台湾省被盗版的历史悠久，他们对此类行为的容忍度就不那么高，甚至传说当年该公司产品正式进入台湾省市场时，就是因盗版太猖獗才决定把代理权交到第三波手里。小道消息透露，由于法规上中国台湾省和日本之间长久以来并无著作权互惠条例，抓盗版不易，所以早期第三波好像还转了个小弯通过光荣的美国分公司才解决了抓盗版的适法性问题。这次被抓的20岁嫌犯，居然会在所有买卖都会留下交易记录的拍卖网站上公然贩售盗版商品，真不知该说他是太单纯还是太愚蠢。此事件应会让有意借盗版赚些零用钱来花花的学生们有所警惕吧！

最后，在玩家活动方面，自8月底开始，华义、中华网龙、戏谷、传奇网络、亿泰利、数码戏胞、昱泉、雷爵、因思锐等公司，纷纷宣布将为他们旗下的网络游戏举办中秋节特别活动。另外，大宇为“仙剑三”举办的征文活动中也特别注明了9月7日以前投稿的人，将能参加仙剑精致月饼的抽奖。老实说，这些逢年过节必有的应景活动看多了，通常也不过是换个花样的练功捡宝打怪罢了；而中秋节对中国人来说，是象征全家团圆的特殊日子，如果一直窝在计算机前玩游戏而疏远了家人，岂不丧失了过节的真正意义吗？

全美电脑游戏销售排行榜（8月10日到8月16日）

排名	游戏	发行商	价格
1	魔兽争霸III——冰封王座	维望迪环球	31美元
2	模拟飞行2004——百年飞行	微软	53美元
3	模拟人生——超级明星	美国艺电	29美元
4	疯狂橄榄球2004	美国艺电	39美元
5	模拟人生豪华版	美国艺电	42美元
6	动物园大亨	微软	24美元
7	星球大战星系——分裂的帝国	LucasArts	47美元
8	模拟人生——无限释放	美国艺电	27美元
9	魔兽争霸III——混乱之治	维望迪环球	39美元
10	神话时代	微软	32美元

记者点评：记不清是在哪一年的春节曾得到过一款微软出的模拟飞行游戏，花了两个小时进行安装，进入游戏后其拙劣的操控和繁琐的键盘设置使得我在半个小时之后就删除了。那时候的微软只是刚刚涉及游戏业，发行上市的游戏自然不很令人满意，但它利用其丰富的市场经验和雄厚的资金实力很快在游戏业占有了一席之地。微软后来推出的像《地牢围攻》、《神话时代》等游戏都是不错的作品，但仅占有一席之地是无法满足比尔这个野心家的，难道你不相信这个垄断了操作系统软件业的家伙还想垄断游戏业吗？微软近期推出的《模拟飞行2004——百年飞行》一上市就夺得了全美电脑游戏销售排行的头筹，在上市后的第3个星期（本期）才降了一位。在这款游戏中，玩家不仅能驾驭24种不同的飞机，而且能体验飞机的发展历程，其中包括莱特兄弟在1900年发明的“莱特滑翔机”等世界闻名的飞机。相信那些飞机爱好者能在这款游戏中一次爽个够了。EA毕竟是老牌游戏大公司，本期又有一款游戏杀入了排行榜并获得了第4名的好成绩，你可在《疯狂橄榄球2004》中体会这项美国大众比较喜欢的疯狂运动。此外，《暗黑破坏神II》这位老大终于被请出了排行榜，微软的《神话时代》又进来了。《魔兽争霸III——冰封王座》重新夺回了自己的王位，估计是因为降了4美元的缘故吧。《魔兽争霸III——混乱之治》保持着39美元的价格降到了第9位，想起国内28元人民币的“魔兽III”咱们可以没事偷着乐了，让美国人流口水去吧。



一个名作的诞生（二）

TV GAME乱弹 ■上海 叶伟

Game Bible的主要工作是由Game Designer也就是“游戏设计师”来完成的。虽然从事的都是创造性的工作，但欧美与日本的公司对于游戏设计师有着不同的认识。在欧美企业的理解中，任何人都可能成为游戏设计师。无论他原来是程序、美工、动画甚至财务，只要他能对作品发表出自己独特的见解并能加以清晰完整的阐述，他就有资格参与游戏的设计工作。一个富有经验的游戏设计师固然很好，但没有游戏开发经验的人，有时往往会带来突破性的想法和意想不到的思维方式。当然，即便是有这种鼓励参与的习惯，游戏设计也并非是谁都能轻易胜任的工作——至少想象力、表达力和逻辑思维能力这3方面都要非常出色才行。

除了那些续作以外，在刚刚开始有了一款游戏的构思时，很少会有人认识到“这将是一款大作”。玩家们现在耳熟能详的那些百万级精品，有许多在设计之初只是感到某些地方“很有趣”而已，更多的内容，是在通过Game Bible描绘整个框架时，一点一点加进来的。比如育碧的《细胞分裂》在最初设计时，基本概念只是“做一个比《合金装备》更真实、更完善的潜入游戏”，而当时由于PS版的《合金装备》大行其道，很多类似的游戏纷纷出现，一个持着这种同样概念的游戏还能有多大的市场颇令人怀疑，所以《细胞分裂》这一项目甚至曾面临被取消的危险。不过，好在设计师们很快找到了自己明确的发展方向，《细胞分裂》的卖点、特点和技术重点被很快地确定下来了。既然是以潜入为主旨的游戏，那么主要的游戏性就必然要集中在如何不被发现地完成任务上面。MGS在这方面所强调的，只是一个“视野”的概念，也就是说，每一个敌人的AI都有一定的视角和视线距离，玩家只要能想办法进入这些AI的视野盲区，就能完成自己的使命。这种设计的方法比较讨巧，而且在技术上实现起来较为容易，但对于希望做出“更真实”潜入感觉的SC开发组设计师们来说，这显然太过简单。因此，“光影”这个概念被引入游戏性中，它也构成了《细胞分裂》不同于《合金装备》的第1个重要因素。光影只是一个想法，要让它变得有趣，就需要游戏设计师把这个想法演化成各种不同的可能性。这种可能性给整个系统乃至AI带来的变动是巨大的，同时也使得游戏的技术要求进一步提高。举例来说，既然基本概念是越暗越安全，那么当玩家身处较为明亮的环境中时，就需要提供给他们一个互动的方式，使得这个危险的明亮环境转化为较安全的阴暗环境。在真实世界中人们往往是通过改变照明光源的位置、状态来实现这一点的，而强调追求真实感的《细胞分裂》也同样打算这么做。

游戏设计师提出的这点要求看似简单，但将同时影响到多个部分：



首先是特效方面要能实现即时状态的光影变化，在当时无论是对硬件还是对引擎都是一个巨大的挑战。即便因为种种原因不能实现真正的即时运算，做假出来的结果也必须和即时运算完全一样，不然就将动摇整个设计思想的基础。因此关卡设计师和美工就必须在程序的要求下，对每一关进行细致到位的结构设计。

基于真实和自由的设计理念，游戏提供了大量的道具以供玩家用来改变光影状态。我们可想象当玩家置身于一个灯光灿烂房间后的不同选择：他可开枪打灭天花板上的灯泡，也可动手去把开关关掉——或者综合起来，把开关关掉之后再用枪把开关毁掉。这些选择的出现导致了对AI要求的提升：当敌人发现原来明亮的环境变暗后将会有何种反应？他是先去打开开关，还是发出警报？或者只当什么事也没发生而一走了之？如果是去开开关时发现开关被捣毁了，他又该有怎样的反应和变化？这其中引出的很多问题都是以前游戏（包括《合金装备》）中所没有涉及到的，由此带来的技术革新与改进也相当大。此外，对于玩家来说，既然场景中的明亮程度将成为能否取胜的关键点，那么提供充分选择隐匿场所的自由就显得尤为重要。像《合金装备》中这种镜头固定的做法显然不能满足玩家的要求，而自由镜头虽然能给玩家带来很多便利，但同样将造成许多无法预料的后果，其中有一些对游戏本身将是灾难性的。

从上面的例子可看到，Game Design Bible中的一个看似小小的提议或想法，有时会给整个游戏开发工作和计划带来巨大的变化。玩家与游戏开发者的一个重要区别，就是游戏开发者必须理智地去对待那些玩家认为是“合理”的想法和设计，并作出正确的取舍。而超级大作与平庸作品的区别往往就在这样的取舍上。为了一些莫名其妙的理由（有时往往没什么理由）而取了不该取的、舍了不能舍的，国内外许许多多平庸作品就这么出来了。 **（未完待续）**



数码GAME

200%： 欧洲游戏产业持续蓬勃发展，甚至以每年200%的成长率成为近年来最快速发展的游戏市场，而根据欧洲ELSPA协会最新公布的一项市场调查报告指出，2002年欧洲游戏市场总产值逼近60亿欧元（约65亿美金），超越日本成为仅次于北美的全球第二大电玩市场。

3.2万： 上海交大近日宣布，将培养上海首批网络游戏硕士。这个项目将由该校的软件学院和媒体与设计学院合作进行，首批大约50名学生将在明年春季入学，两年半的总学费达到3.2万元人民币。

波斯王子——时之沙
Prince of Persia: Sands of Time

■江苏 防弹手柄

游戏类型	动作冒险
制作公司	Ubi Soft
发行公司	Ubi Soft
上市日期	2003年11月18日
编辑期待度	♥♥♥♥½

是否觉得这是男人版的《古墓丽影》呢？







关键字一：波斯版的《生化危机》

波斯王子受到邪恶元老们的欺骗，在铲除敌人过程中误将自己的匕首刺入了封印着古魔物的墙壁，这些被封印在沙漏中的邪恶灵魂瞬间就席卷了整个波斯帝国。男人变成腐臭的木乃伊，女人变成了巫妖，战士沦为黑暗武士，将军变成了邪恶护法使。整个波斯帝国唯一幸存的就是王子本人。他除了那把刺破墙壁的匕首之外已经没有任何可以依赖的东西。为了挽救自己的王国，他必须孤身一人与黑暗势力厮杀，救赎自己的同时也救赎自己的子民。

关键字二：时间

正如游戏的标题，《时之沙》的游戏方式与“时间”这一概念紧密地结合在一起。魔物正是被时间封印在沙漏中的，当它们离开沙漏来到现实世界后，波斯王子依靠沙漏中残存的魔法，可以控制现实世界中的时间，从而帮助自己进行战斗。他的道具有2个：魔法沙漏与魔法匕首，其中魔法沙漏有点类似《鬼武者》中的“鬼之笼手”，可以用来吸取沙砾，当消灭敌人后，敌人会转变为漂浮在空中的“时之沙”，这就要求玩家在紧张的战斗中抓紧时间吸收“时之沙”。与《鬼武者》不同的是，搜集沙砾时必须靠近目标，如果搜集发生在贴身肉搏的间隙，玩家就需要用敏捷的闪避来躲开敌人的致命攻击，这使得游戏的紧张感大为加强。沙漏中的搜集量并不是以竖条来表示的，它将搜集量划分为5个层次，一个层次充满后玩家就可以使用“时之沙”所带来的特殊攻击效果。

那把打破封印的匕首在发动特殊能力时会发挥关键作用，由于吸收了封印的力量，它能够让波斯王子自由支配时间。制作人Yannis Mallat说：“我们希望《时之沙》中的时间让玩家能够亲手触摸到，它就像水和空气一样充满你的周围，它是有质感的。”这把魔法匕首的使命就是通过扭曲时间来开启5个特殊能力，它们分别是：

Delay（延迟术），相当于“子弹时间”的《波斯王子》版，开启后游戏中的时间会变慢，所有怪物的攻击、移动速度会减低，而玩家本身不受时间制约，这样你就可以准确地将自己的圆月

弯刀刺入魔物的要害。在发动延迟术后，玩家还可以通过跳跃到达魔物的身后，从怪物的背后实施必杀攻击。此时画面会将这个飞腾的瞬间分解为4个镜头，让玩家大呼过瘾。

Restraint（定型术），波斯王子也玩起了中国功夫中的点穴神功，发动定型术之后，可以利用魔法匕首来指定被限制行动的敌人。需要指出的是，定型术本身是有养成设定的，该项技能在低等级下无法完成对高等怪物的锁定，并且无法对Boss实施锁定。

Haste（疾风斩），这项技能可加快波斯王子本人的行动速度，它可以赋予王子闪电般的步伐与迅捷的刀法。施展疾风斩之后，王子在高速移动中的定向成为一个相当棘手的问题，好在游戏系统设定Haste发动后的王子可以锁定任何角度的敌人，因此你可以拖着漂亮的视觉残像准确地斩杀屏幕中的任何敌人。

Destiny（命运察觉术），这是一项占卜性质的技能，当玩家不清楚眼前的陷阱位置时，可以通过这个特技来"未卜先知"。例如当王子通过一处看似可疑的地点时，Destiny特技会让画面移动到玩家视线所不能及的地区，从而让玩家清楚地看到陷阱、机关与逃出升天的通道。这个技能也是有使用次数限制的。

Revival（觉醒术），可以挽救性命的特技，它其实就是让游戏中的时间倒流。看到这里，玩家们一定明白它在什么时候用最有效了吧，没错，就是在主角垂死的时候。除了在空血的情况下躲开对手的攻击以外，还可以在坠入陷阱时让时光倒流，这样你就会看到王子像倒放镜头一样重新回归原来的位置。这项技能相当"无赖"，考虑到平衡度，它的使用需要考验玩家的反应力，即Revival特技只能选择在即将死亡的一瞬间才能发动，例如敌人的刀刃触及自己的瞬间；自己即将坠入谷底摔死的瞬间……重复按键都将导致这项技能无法顺利发动。



关键字三：动作性

通过上述对Destiny与Revival两项特技的介绍，大家一定会发现《波斯王子》的冒险成份在降低，因为这两项特技可以让精心设计的陷阱变成毫无用处的摆设。事实上Ubi正是要把《波斯王子》制作成一款纯粹追求爽快感的ACT游戏，动作与冒险所占的比例是6:4。

在3D环境中进行战斗是一个相当棘手的问题，因为无论是PC平台的键盘还是PS2平台的方向键都只能提供8个方向，而敌人与玩家之间形成的角度有360度。为了防止出现操作上的混乱，在进行战斗时，玩家的方向键操控采取了"模糊定位"技术，即王子始终都会锁定面向45°角内的敌人。当游戏进入冒险环节时，玩家可以回归正常的定位，以保证动作场面的流畅度与冒险内容对操作精确性的要求。

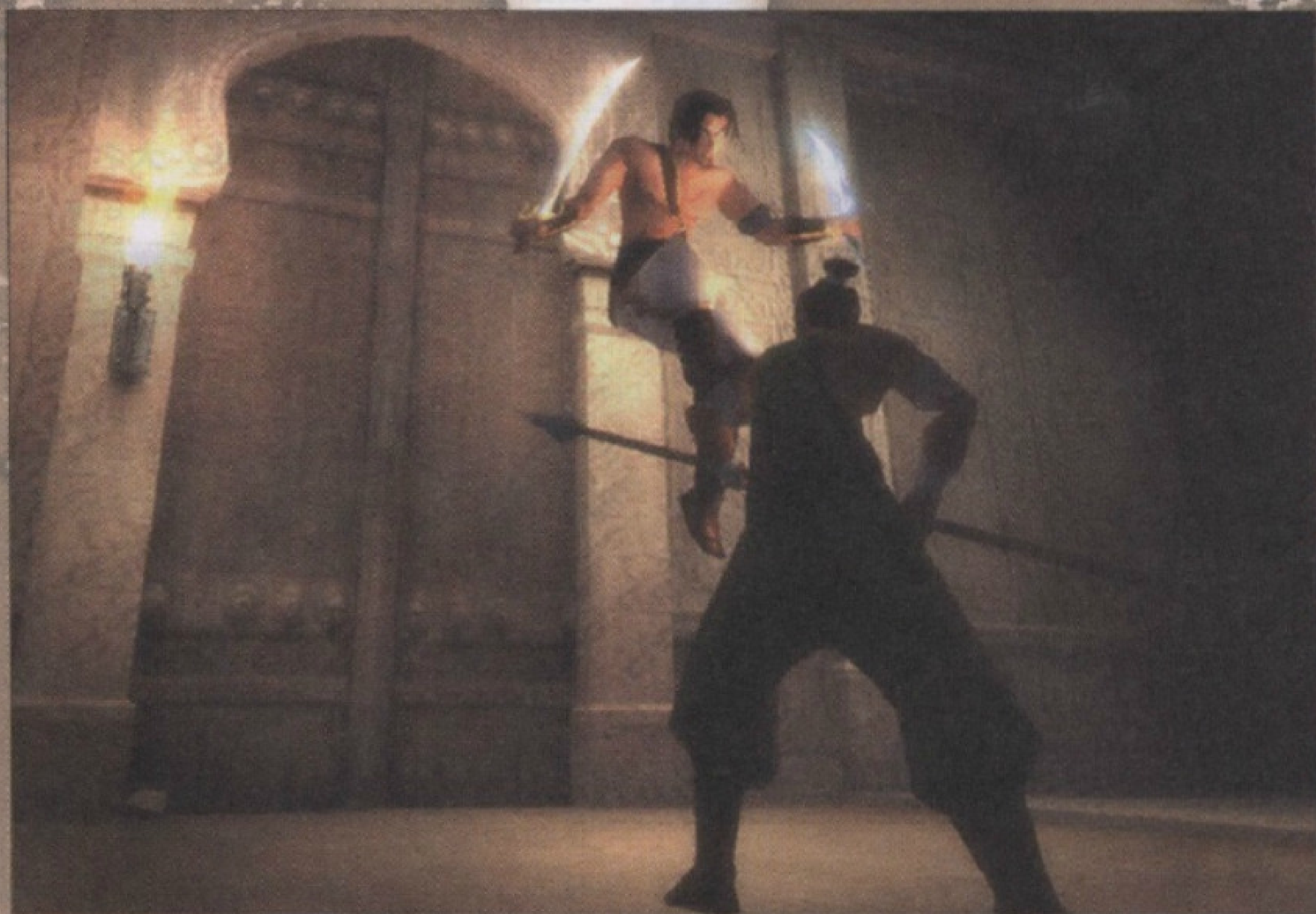
王子的固定肉搏武器是一把锋利的圆月弯刀，它的作用是降低魔物的HP，但不能消灭它们，当它们的HP接近0时，需要用那把具备魔法力量的匕首才能彻底消灭。在实战中玩家可以让王子双手持刀。肉搏动作包括斩、劈、刺、撩、扫等招式，在刺、撩两个动作结束后，敌人会陷入短暂的硬直，从而让玩家实施追加攻击，体验日式ACT游戏中的连击快感。《时之沙》中有"反击"的设定，当敌人攻击时可以实施反击技，将敌人的刀架开，然后用两倍于正常杀伤的攻击力回敬必杀一击。在整个游戏过程中，王子还将得到矛、戈、弓等兵器，配合不同的武器与招式，他的全部动作有750种。

关键字四：冒险

之所以将"冒险"这个《波斯王子》系列的招牌放在最后，是因为"冒险"在《时之沙》中已经是一个微不足道的游戏方式。在Destiny与Revival两种特殊技能的加入之后，Ubi还赋予了波斯王子很多对付陷阱的实用跳跃技能。

飞岩术能够让王子在墙壁上行走，这可以轻而易举地对付陷阱、刀坑；旗杆、房梁可以极大提高王子的跳跃距离，抓住这些圆柱，王子就能像体操运动员一样上下翻飞，在松手的一瞬间像离弦之箭一样飞跃沟壑；滚翻可以让旋转的刀片陷阱成为摆设；踏墙跳则可以让王子在陷入重重包围时通过墙壁实施二段跳，从而翻飞到敌人的背后进行攻击。

啊，笔者已经开始有点迫不及待地希望能够担当《波斯王子》这一拯救世界的重任了……





超越善恶
Beyond Good & Evil

■江苏 麦克狼

游戏类型	动作冒险
制作公司	Ubi Soft
发行公司	Ubi Soft
上市日期	2003年11月11日
编辑期待度	❤❤❤❤❤

这个人物的造型颇似迪斯尼动画中的角色，画面也非常华丽，很容易让人"一见钟情"，而且说实话，Jade远比劳拉长得更招人喜欢。







《雷曼》的化身？

卡通题材的游戏早已多得不可胜数，像《玩具总动员》、《龙穴》等有口皆碑的作品更是不在少数。但试问影响范围最广、持续时间最长的卡通类游戏，可能还要属法国人创造的《雷曼》系列。也许你心中并不认为如此，但事实证明了一切。这个系列在全球创造了1400万套的销售纪录，作品涉及PC、PS、GC、XBOX、Nintendo64、GBA所有平台，并出现一批以"雷曼"形象为化身的英语万事通周边产品。游戏在为开发商带来数以亿计回报的同时，《雷曼》系列也奠定了雄厚的玩家群体。大名鼎鼎的《雷曼》首席设计师Michel Ancel，似乎从中看到新的商机，带着酝酿已久的卡通新作——《超越善恶》又回来了。

"无间道"的冒险

故事发生在Hyllis星球上，这里的人民原来过着安居乐业的生活，但随着一群无恶不作的外星人到来，平静的生活被彻底打破了，星球完全笼罩在罪恶的阴影下。在这个混乱时期，政府为了避免市民恐慌，刻意隐瞒了外星人入侵事件的真相。当大多数市民不明真相时，一名叫Jade的新闻记者，出于对新闻的敏感开始调查此事。她通过分析从反政府组织联盟那里得到的情报，意识到事件背后藏着巨大的阴谋。为了保卫自己的家园，Jade只身前往迷雾之岛，决定用自己的机智和勇敢来查出真相，一场正义与邪恶的"无间道"冒险由此开始了。

《超越善恶》并不是勇往直前就能取得成功的冒险游戏，整个过程并不像《雷曼》那样有固定的章法可循。在游戏初期，你所面临的是找寻外星人基地，必须想方设法打听消息，前往迷雾之岛的各大岛屿击败Boss。每个岛屿Jade都能认识相应的NPC，他们能帮助你移开障碍物、消灭敌人、启动开关、修理装备、驾驶交通工具，使游戏任务变得事半功倍。在游戏后期，随着剧情的发展，你必须牢记一点："真相永远都只有一个"。玩家仿佛置身于一个"无间道"的世界中，剧情变得越来越扑朔迷离，绝对不能被表面现象所蒙蔽。这种设计正是游戏成功之处，只有找到幕后真凶才能拯救Hyllis星球，否则只会毫无目的地在关卡中四处游荡，等待死亡的来临。







重返华丽的卡通世界

同《雷曼3》一样，《超越善恶》继承了卡通式的游戏风格，但和以往不一样的是，Michel Ancel这次尝试了革命性的3D图形引擎。相比于原来的《雷曼》系列引擎，这个被命名为Jade的新引擎果然不负众望（为了纪念这名新卡通角色的诞生，引擎被命名为女主角的名字Jade），它将现实贴图与虚拟的卡通风格巧妙整合在一起。从公布的图片来看，图形效果把握得相当有分寸。在这个卡通世界中，庞大的建筑物、逼真的人物模型、五彩缤纷的魔法、波光粼粼的水面、凉爽的光源效果、华丽的粒子效果将给你留下深刻印象，再加上全程幽默搞笑的配音，Jade引擎很有希望主宰未来的卡通世界。

如今的游戏已经很难确定游戏类型了，融合多种元素已成为游戏业的新时尚。《超越善恶》同样不是一款纯粹的动作类游戏，游戏超越了传统动作游戏的冒险设计，飞机、轮船、汽车等众多交通工具随处可见，更为有趣的是，交通工具打破了同类游戏的限制，开发了别出心裁的“变形”设计。这给游戏造就了极大的自由空间，在广阔无边的岛屿中，可以把飞机变形成气垫船，在水面享受冲浪的刺激，也可以把气垫船变形成飞机，在天空中自由自在地翱翔，耳目一新的玩法将令玩家大呼过瘾。

Hyllis星球可不像《雷曼》世界那样美好，四处都潜伏着高智商的外星人。Michel Ancel考虑到年幼玩家对游戏的领悟，给这位漂亮女记者赋予了各式各样的能力。她继承了《雷曼》系列的近身格斗，你能像操控雷曼一样，利用铁棒、飞镖、空翻、拳击等格斗技巧对敌人发动正面攻击，不断提升攻击、跑步、跳跃属性，体验传统动作冒险游戏的玩法。当然，对于喜欢感受刺激的玩家而言，可以采用秘密潜行方式来完成任务。这种玩法是游戏一大亮点，Jade可以悄悄从敌人身旁溜走，或者躲在黑暗角落施展魔法引诱敌人进入圈套，各种玩家都将从中找到不同的游戏乐趣。游戏中的一些细节也体现出制作者的良苦用心，比如当你面对一块陡峭的岩石时，只要向前跳主角便能抓住岩石，不用再从底部慢慢爬上去；第三人称的旋转追尾视角，弥补《雷曼》观察上的不足；关卡中部分场景甚至能进行破坏，任务因此会产生新的路线和捷径。所有这一切都增加了游戏的可玩性，同时对玩家而言也是一大挑战。

结语

《超越善恶》的制作已经宣告结束，但由于Ubi Soft旗下多款作品发售时间的安排，《超越善恶》将在《波斯王子——时之沙》推出之后，于11月11日投放欧美市场，并且游戏还将在XBOX、PS2、GC等多平台推出，届时大家就可以领略到《超越善恶》的独特风采了。







海滨嘉年华(中文版) Beach Life

■北京 小郁

游戏类型	经营模拟
制作公司	EIDOS Interactive
发行公司	新天地互动多媒体
上市日期	2003年11月初
编辑期待度	♥♥♥♥

虽然该款游戏的英文版早已上市，但相信，对于国内玩家来说，中文版能够让玩家更深刻地体会到游戏的乐趣。

《海滨嘉年华》是标准的美式经营模拟游戏，因此无论是在画风还是操作风格上，对于喜爱这类游戏的玩家来说应该是再熟悉不过了。不过相比《模拟城市》这样复杂的游戏来说，《海滨嘉年华》的操作更为简单和直观：除去地图之外，游戏还有4个操纵按钮：建筑物、风景、游客情况和经济收入。在屏幕右下的则是玩家监控自己事业的状态栏了，除去日期和时间以外，玩家还可以在这里方便地查看金钱、电力、游客、码头和海岛等情况。

游戏提供了9座小岛12个不同的场地，每个都有自己的便利优势和缺陷，各自不同：有设施完善的黄金海岸，有风景优美的精致海滩，有晴空骄阳的阳光浴场，也有风高浪急的惊险地带。因此玩家也需要迅速发现本地的优势和劣势，尽快发展出自己的经营特色——是建设成为游客喜闻乐见，低档而大众化的浴场，还是服务精致、消费水平甚高的贵族度假村？这就是玩家所要考虑的了，也是模拟经营游戏的乐趣所在。当然，作为经营游戏来说，除去特色经营以外，盈利是评价游戏水平和成就的最直接方式，因此在掌握本地经营特色的同时合理控制价位，就可以在取得良好名声的同时取得最大效益。

玩家可以在游戏中建设超过30种设施，此外，还需要考虑到各种复杂的因素，例如如果天气过于晴朗，那么防晒油的需求量就会大大增加；如果风急浪高，那么救生员显然必不可少；对于风景美丽的小岛，有鲨鱼同样也是非常危险的……通过模拟生活中海滨可能出现的一切情况，玩家的游戏过程也变得更加生动真实。可以说无论是对于喜欢精研经营游戏的老玩家而言，还是喜欢完成制作者既定任务的普通玩家，都能在游戏中找到自己的乐趣。

经营类游戏的另一个有趣之处就是各种丰富多彩、真实而有趣的小情节设定，这也是玩家希望看到的，在这方面《海滨嘉年华》做得丝毫不差。无论是人物、场景的细节，还是游戏中可能出现的各种有趣情节，都会让玩家感到满意，“恶德游客肆意破坏街灯、垃圾桶事件”、“75人以上游客集体醉酒闹事”、“深夜建筑离奇损毁案”，这样的意外事件除了让玩家会有点小小的麻烦以外，也会让你感叹游戏制作者的风趣和认真。

虽然对于大部分玩家来说，炎炎夏日可能无缘于真正的海滨胜地，但能在家里独自操持着一个虚拟的度假村，一方面根据自己的意愿设计出独具风格的海边胜景，一方面看着顾客不断涌来财源滚滚，想来玩家们在专注于经营的时候，也会忘记了夏日的炎热，得到一份独有的快乐吧。







神甲奇兵Online
M2 Online

■游侠创作室 阿易

游戏类型	大型多人在线
制作公司	昱泉国际
发行公司	未定
上市日期	2003年第三季度
编辑期待度	♥♥♥♥

真可谓"时空混乱，奇幻绝伦"，虽然画面、人物造型均可圈可点，但故事的背景设计实在让小编有些哭笑不得。

每当动乱不安的时代降临，也就预示着英雄时代的来临。在那个剑、魔法、科学并存的战国世界，战争也变得充满幻想。

《神甲奇兵Online》将玩家的梦想带入这个世界，在虚拟的古代世界里，玩家可以完成各种任务、对神甲兵进行改造、生产出各式各样的道具，在游戏中感受创造新奇的感觉。

也许这种Q版的可爱风格最适合表现这种梦幻般的游戏主题了，画面清新亮丽，游戏角色还采用了流行的纸娃娃系统，玩家可以对自己操纵的游戏角色任意装扮，将个性化进行到底！

丰富的职业也是游戏特色之一，多达20种以上的职业供玩家选择，每种职业均存在相互依存与分工。职业的发展路线极其复杂，玩家总共要经历3次转职才能为角色定下最终的职业。玩家无论是喜欢近身肉搏还是偏爱法术攻击，都可以根据喜好为自己的角色量身设计。

既然称为《神甲奇兵Online》，则机甲必然成为游戏的主题。无论玩家选择何种职业，都会拥有一台机甲，机甲的各个部位都由专用部件组成，玩家可以通过战斗、购买、完成任务等方式来获得特殊性能的部件，打造出自己的独特机甲机型。"连携技"是战斗系统中最有特色的部分，只要玩家以2～4人组队的方式一起打怪，就有机会体验威力强大的连携攻击，并且体验到团结战斗的力量。

很多MM玩家对于网络游戏最喜欢的还是聊天，于是《神甲奇兵》的聊天系统又是一个新的亮点。玩家可以自行设计"公频"、"队频"、"公会频"各种聊天频道，对于不同类型的信息，玩家可以轻易分辨，而不用担心因为各种广告信息而错过好友的留言。对于"私人密语"部分，游戏还专门设计了一个专属界面，可以显示有过聊天记录的玩家名单，最多可以存放20个密友的聊天记录。

如果觉得这样还聊得不过瘾，那么游戏里还有一个类似QQ功能的系统，功能几乎和QQ完全一样，一共可以让120个朋友进入好友名单，朋友是否在线一目了然，聊天密谈更加方便。交流还是网络游戏中最重要的部分，有时文字并不能说明一切，但玩家们还可以自由运用快捷键表达自己的心情，减少朋友间的误会，让交流更顺畅。

在游戏中甚至还可以拥有一套私人豪宅，玩家们可根据自己的经济实力购买地皮，然后建造出属于自己的屋子，无论是房屋外观还是内部装饰，都可以自己设计；超过数百种的精美家具和装潢用品，任凭玩家自己随意摆设；拥有自己的房子，将财宝藏在房子里的保险箱中便可更放心，保险箱不但可以存放多达60种物品，而且经过设定后还可以给好友使用。

相信《神甲奇兵Online》势必将会掀起全新的机甲风暴，笔者真有些迫不及待了……







铁路大亨3
Railroad Tycoon 3

■上海 3M

《铁路大亨》系列为广大游戏爱好者开创了一种全新的铁路管理理念——借助游戏，玩家可以建设和管理属于自己的铁路王国。虽然《铁路大亨2》在前作的基础上进行了一些改进和优化，但总体来说乏善可陈，真正的改变将在游戏系列的第三部中得以体现。首先引起我们注意的是，《铁路大亨3》将采用全3D设计，从而为整个作品带来耳目一新的感觉——玩家可以从各个角度、各种方位来建设和经营自己的铁路王国，3D游戏环境将具有更强的精确性和真实感。

在《铁路大亨3》中，玩家将看到一个更注重细节的游戏世界。丰富多变的天气和时间变化给人留下深刻印象，暴雨天气里不仅有倾盆大雨，还有动人心魄的电闪雷鸣，各种增加的细节内容将达到前作的4倍之多，而且让人惊讶的是，取得如此丰富变化效果的方法并不是通过缩小地图尺寸来得到的，恰恰相反，《铁路大亨3》的地图将是同类作品中最为庞大的。

游戏类型	策略
制作公司	PopTop Software
发行公司	Take-Two Interactive
上市日期	2003年10月
编辑期待度	♥♥♥½

玩家可以在这里亲手创造一个具有鲜明特色的铁路王国。

由于采用具有革命性的3D引擎，玩家只需轻点或是拖动鼠标就可以得到各种观察角度，该引擎支持各种比例缩放的平滑过渡，从宏观的俯视一直到微观的局部视角，不一而足。为了迎合更多玩家的不同配置，《铁路大亨3》可以让玩家从640×480到1600×1200的解析度中任意选择。游戏中共有超过40种各具特色的机车类型，包含从最初的蒸汽动力机车到现代化的子弹式机车，另外还有35种货物以及包括桥梁、隧道和陆桥等共150余种建筑物。

除了增强的视觉效果外，开发小组对交互界面也进行了较大改进，游戏的操控将变得更加方便快捷和简单清晰。例如股票交易的界面将只占据半个屏幕的位置，如此一来，玩家就可以在买卖股票的同时关注游戏世界中发生的变化。应该说这项功能在多人模式时更为有用，游戏不会再出现顾此失彼的情形。股票市场的功能选项也得到强化，例如玩家可以采取买空卖空、短线出入、收购和重组等多种经济举动。

一些较为繁琐枯燥的微观管理内容被取消，当建好某条线路后，你可以把它设定为自动状态，那么该条线路就会自动分析并选择运输利润最高的货物。也就是说，玩家只需简单地选择好线路，然后电脑AI就能帮你完成所有的贸易活动，由于游戏允许每列机车挂接8节车厢，所以运用这项功能能为玩家节约大量的时间和精力。另外，《铁路大亨3》还增加了众多的乘客和邮件服务选项，可以帮助玩家从繁琐枯燥的工作中解脱出来。

为了提高可玩性，PopTop Software在铁路管理的基础上还加入了一些其他元素，玩家不仅可以修建铁路，还可以在城市里建设其他的工业设施来生产货物。举例来说，如果你已经拥有了一条运输谷物的线路，那么只要在线路途经的某座城市里修建一个酿酒厂，就可以把谷物转为酒类并开始从事运输酒类这个收益更高的行当。

除了由25个富于挑战性的场景组成的战役模式外，《铁路大亨3》还设计了10个新颖别致的遍及全球的单人任务。多人模式则支持多达8人共同参与竞争，同时还集成了在线交谈和竞赛服务。对于喜欢动脑动手的朋友来说，可以在游戏附带的场景编辑器中一展身手。多种多样的背景音乐如布鲁斯、蓝调音乐和美国乡村音乐，则可以让玩家在喜欢的音乐伴奏下轻松愉悦地完成各个不同的目标。



《家园2》实况抢先报道



HOMEWORLD2

■北京 天堂鸟

游戏类型	即时战略
制作公司	Relic
发行公司	Sierra Entertainment
系统配置要求	PIII700MHz、256MB内存、Windows 9X/2000/XP、DirectX 9兼容显卡
编辑推荐度	

《家园》其实是一款很取巧的游戏，它不需要制作复杂的背景地形，宇宙中真实的颜色也是空旷黑暗的，在技术上并不需要太多资源。《家园》系列的可取之处只是创意，而且更难得的是，在新颖的创意上，游戏的观赏价值丝毫不差，向玩家第一次展现了拥有如此强烈空间感的外太空战争。在《家园》一代出现之后的日子里，出人意料的是竟然没有出现什么跟风效仿的作品，所以直到这个《家园2》的Demo，笔者都没有尝试过类似的游戏。

《家园2》的故事并没有太多特别的地方，讲述在《家园》一代之后的时代里，在Karan S'jet的保护下，库申人的希格拉文明和平地度过了100年，然后，坏蛋Vaygr人就在玩家需要他的时候出现了，他们不断侵袭当地希格拉平民，给希格拉造成了很大的威胁。Demo中关于剧情透露的并不多，在游戏一开始战斗就打响了，至于后面情节的进展只有等待正式版才知道。

《家园2》给人最明显的印象当然是画面，其细致程度远远超越前作。作为背景的宇宙空间，色彩艳丽，好像千万年来的天象同时汇聚在这里。《家园2》将星云、尘云、飘浮的废弃船只、小行星等物体引入到游戏场景中，丰富了图像效果，还有一定的互动作用。此外，地图场景上有互动作用的因素还有很多，例如星际尘埃会干扰传感器的扫描，星云会导致飞船出现故障，巨石则会影响到系统等。

母舰Pride of Hiigara（希格拉的骄傲）孤独地漂流在星系之间，和上一代比起来，这艘辉煌的母舰在外形上进步不小，除了采用更多的多边形外，贴图的细致程度远胜从前，把视角推近，可以看清舰身的标志、爆炸的火光和战斗后的伤痕。据说《家园2》在很多方面都借鉴了《不可思议的生物》，其中最明显的就是游戏的特技效果、爆炸效果和伤害效果。在开发《不可思议的生物》时，制作组针对这些用途开发了一套工具，曾经为《不可思议的生物》制作特技效果的Nick Carota加入了《家园2》开发小组。游戏中各种飞船的造型都有了质的飞跃，而且对一代中各种族飞船大同小异的情况进行了改善：作为主角的种族拥有自己特有的飞船和技术，而其他敌对种族则使用完全不同的飞船和技术。《家园2》中保留了一些《家园》一代中的飞船和技术，例如Ion Frigate和Assault Frigate，玩过前作的玩家应该对此十



在雷达模式下观看整个太空站和母舰。



附着在巨大太空站上的母舰全貌。





分熟悉。不过，这些继承来的飞船也都稍有变化，这主要是指外形方面。游戏中变化最大的是捕获船，它被更换为Marine Frigate，用于登靠其他飞船。总体来说，希格拉族飞船外观精致，也比较传统，一看就是主角脸，而Vaygr族的飞船则棱角分明，看起来很有战斗气势。希格拉舰队以坚固结实的大型军舰为主，而Vaygr的舰队则是由速度更快、更灵活敏捷的小型飞船为主。在生产小型战舰时，每个完工的单位是以一组5个的形式出现（类似于《国家的崛起》中的小兵），增加了战斗时的气势。

《家园》系列对于玩家来说，最大的难关在于操作，由于在真正的三维战场上定位确实有一点困难，因此很多人在熟练上手之前就已经失去兴趣了。为了改变这种情况，Relic Software总结经验，将游戏的操作设计得更为简便。《家园2》基本上保留了《家园》一代中的操作设定，在界面和一些细微之处作了改进，其中改进最大的是"随动摄影"功能，就是像普通的即时战略游戏那样，将鼠标移动到屏幕边缘来移动场景视角，这样方便了在小区域内的视角转换。在上一代中，视角必须基于某个单位物体，玩家想要移动视角，必须先选择附近的飞船，然后再将镜头锁定在那里，再继续观察周围的环境，有了"随动摄影"功能，这些麻烦就省了。操控飞船移动的设定也进行了改进，在前作中，移动飞船首先要选择飞船，然后使用M键来控制飞船移动，而在《家园2》中，玩家只要用鼠标右键点击相对的位置，飞船便会沿着当前的水平面移动到那里，如果想垂直移动，按住鼠标再同时调节高度就行了。当然，总体来说，《家园2》的操作难度还是远远超过传统即使战略游戏的，对于没有一代经验的玩家需要一点耐心。

在任务模式中，《家园2》提出了保持旧部队的概念，让玩家保留前一关的部队，而不是在每一关开始时重新创建一支舰队。当然，不要以为拣到了便宜，制作者已经相应调整了游戏的难度。

《家园2》发生在可想象的未来战争中，这样的战斗形式已经非常先进了，但能量力场和时空跳跃改变不了战争的残酷本质，即使到了那样遥远的未来，人们还是要为了争夺家园、保卫家园而厮杀。在一个短短的Demo中，笔者还无法了解故事太多的情节，只是通过一些皮毛来体验这款游戏。这款游戏名为《家园》，实际是远离踏实土地的战争，即使是《星际争霸》这样的作品，也无法像《家园》系列这样表现外太空景观。在无所谓上下左右的三维空间里，在这不属于任何人的地方，人们竟然在为家园而战。

一直都很景仰那个给《家园》取名字的人，首先没有用火药味浓重的字眼，也没有和生化、时空挂钩，只是用了一个和所有生命都息息相关的词汇——家园。国内翻译得也很好（翻译成《万舰齐发》的那个不算……），很忠实，就叫《家园》。记得第一次听见《家园》，真的想象不出来那是什么样的游戏，当黑洞洞的宇宙出现在画面中时，觉得似乎跑题太多了。然而，随着游戏的进行，我终于渐渐感受到"家园"的含义，一个失去星球、失去资源的种族通过艰难的迁徙和战斗生存下来，只要还有一刻存活，容纳他们的每一处空间都将是"家园"…… P



母舰制作之精细，与一代完全不可同日而语。



别看这里是5架战斗机的样子，其实它们只是一个战斗单位。



从敌人导弹驱逐舰的视角观察战斗场景。



仙剑奇侠传三 八问

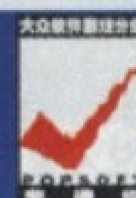
■本刊编辑部 游戏评论组
特别感谢：《仙剑奇侠传三》主策划 王世颖
开发总监 张毅君

当《仙剑奇侠传三》（以下简称“仙剑3”）发售之初，想到马上又要为其作一番评论时，我们感到十分头痛。这主要是因为在半年前为那款隔了7年才推出的2代写了评论文章，当时回顾历史展望未来，了却了7年的感情债。2代的素质实际上并不那么令人满意，这令我们不禁担心，如果3代也保持同样的水准，而这次玩家们又没有了上次那样空前高涨的热情，“仙剑”这块招牌是不是就算这么倒下去了？结果证明是杞人忧天，“仙剑3”首发的25万套正版被订购一空，超豪华版更是成了抢手货，在某些网站上被拍卖到了每套1000元以上的高价。网络上玩家们关于游戏品质的评价，除了对部分细节设定有些微词之外，总体还是一片赞誉之声。在这样的大好局面下，值得一谈的话题也就突然多起来了。

如果用一句话甚至一个词来准确定义“仙剑3”的评论以及游戏本身的话，笔者毫无疑问会选择“与时俱进”。在大多数玩家眼中，“仙剑3”并不是半年前那个2代的续集，而是7年前无法超越的老“仙剑”的续集。这可能将是今后每一款“仙剑”续集的悲哀，但对此感到最悲哀的还是那个鸡肋般的2代，为了迎合玩家的怀旧情绪，它的世界观及故事情节都无法脱离1代的阴影，结果看起来就像是个穿错了衣服的戏曲演员，尽管行头像模像样，但唱出来却全不是那个味儿。也许“仙剑2”在最初定位时就犯下了一个大错，初恋的感觉只有那一次，是无法刻意模仿的，更无法在隔了7年之后妄图去延续。担任“仙剑3”制作的上海软星并不会将同样的错误犯上两次，当“仙剑3”带着全新的剧情与人物、全新的战斗系统、全3D的画面呼啸而来时，我们惊讶：这真是一款“与时俱进”的仙剑！从表面上来看，我们从中找不到什么老“仙剑”的影子，但游戏同样有一个庞大的结构和精彩的战斗系统，它可让我们忘情地投入其中；游戏中也同样有一段段曲折的感情故事，可让我们再一次体验感动。景天们无意活在李逍遥们的阴影之下，我们也得用新的眼光来看待他们，如果你非要说景天不如李逍遥帅、雪见不如赵灵儿温柔，甚至游戏的3D画面不如2D有味道，总之跟1代比就是不行——那我得说，你只是因为当初那美好的体验而爱上了“仙剑”这款游戏而已，你实在应该翻来覆去地只玩这一款游戏。只是不知道是否可以永远都能意犹未尽地表示：“老仙剑就是好玩，我每玩一次都像第1次玩那么感动。”

前阵子有位记者采访成龙，要他对自己和李小龙作出评价，成龙简单地说：“李小龙无法评价，没有人能超越他。再过20年，他就是武术界的神，就是以后的关公，搞不好若干年后会有个李小龙庙。”其实成龙在电影方面取得的成就早已不亚于李小龙，而“仙剑3”的可玩性也并不比老“仙剑”逊色。也许我们也同样只有给老“仙剑”立个庙供起来，才能避免拿后来者与它去作不公平的比较。

总评 92



😊	有精彩的故事，好玩的战斗系统，漂亮的画面，这是一款真正用心制作的游戏。
☹	视角让人上手时很不习惯，在一些剧情的细节上有纰漏。

制作	上海软星
发行	寰宇之星
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★☆


制作者力图将NPC们制作出真实和个性的感觉。


与一代的联系只是在一些蛛丝马迹中体现出来。


和游戏中的景天一样，对紫萱怀着一份复杂感情的玩家有多少呢？


据说火鬼王是玩家最喜欢的反派，可他真能算是一个反派么？

如果要问“仙剑3”哪个地方做得最好？答案既不是有趣的战斗系统，也不是曲折的恋爱故事，而是它继2代之后再一次一口气销售掉25万套正版的事实。尽管这当中有加密程序的功劳，但是毋庸置疑，这样的号召力除了“仙剑”之外别无分号。可以这样说，当“仙剑3”的品质表现在足够值回60元票价的基础上，每一个购买了正版的玩家都能在游戏中体验到更加纯粹的乐趣，当他们在第一时间内玩到游戏，然后开始热情洋溢地去论坛上讨论诸如“你最喜欢‘仙剑3’中的哪一个女主角？”或“‘仙剑3’中哪一段剧情最让你感动”之类的问题时，在别人眼中看来甚至有些幼稚，但这就是“仙剑3”为他们带来的乐趣，更加纯粹的乐趣，是那些还在执著于60块钱和20块钱区别的玩家所难以体验的乐趣。他们更加有资格被称做真正的“仙剑迷”。

说到“正版”的话题，总是那么敏感。一直以来，号召玩家买正版的意见就好像在一个流行偷窃的地方突然有人站出来大声说“这应该付钱”一样，实在是费力不讨好，稍微一个不慎还容易被人扣上“枪手”的帽子；但是像“仙剑”这样有名的游戏，如果没有玩家去购买正版，没有资金回笼的制作方也无法将其延续下去，更何况整个单机游戏产业。也许又会有人跳出来说：“我没钱，为什么不买便宜的？”但转过头来看看一片火热的网络游戏产业就会感到可笑，难道有钱的玩家都去玩“垃圾”的网络游戏了，而对网络游戏不屑一顾将单机游戏奉为经典、奉为游戏品位象征的玩家们个个都是天生的穷光蛋？这真是一个天大的讽刺。在某个论坛上，我们看到一个玩家这样说：“我以前一直买盗版，但当我认识了一个游戏开发人员之后，我发现他跟我一样也要生活也要养家，从此我努力购买正版游戏。”——这样的玩家值得尊敬。“仙剑3”用高品质的制作赢得了玩家和市场，为国内低迷的单机游戏产业注入了一针强心剂。只要用心去制作精良的游戏，就会赢得玩家的认可，如果我们有更多的“仙剑3”，那么单机游戏市场怎么会没有希望？

在玩游戏的过程中，玩家对“仙剑”系列首次运用全新的3D技术进行了毁誉参半的评价。事实上在3D引擎下，游戏的视角和场景都让人在上手初期感到有些不适应，但从长远来看，这肯定是利大于弊的。难道制作方不知道运用《轩辕剑叁》那个很受好评的2D引擎？也许使用老引擎可能会更讨好，而且更省钱，但他们也知道这个引擎不可能使用一辈子，如果只顾着一时的利益而不看到长远的发展，那么将会被国外的先进技术拉得更远，迟早有一天被惯坏了胃口的玩家会无法接受。尽管“仙剑3”的表现还算不上完美，但比起《轩辕剑肆》来可看到明显的进步，这绝对是好事。不积跬步，无以致千里。对于大宇的勇气和尝试应该致以由衷的敬意，这是真正大厂商才能具有的气魄。

对于挑剔者来说，他们的证据是“仙剑3”没有“仙剑味”了。这实在是个很玄妙的说法，什么是“仙剑味”？有诗有仙有剑有爱就是了吗？事实上在“仙剑”之后有过无数的模仿者，这些元素他们通通照搬过，但又有谁给人留下了印象？我们只能很遗憾地说，“仙剑味”其实就是玩老“仙剑”时那一次感动的味道，实际上已不可能再在其他游戏中出现了。如果“仙剑”要成为一个真正经典的系列，并将这个辉煌一直延续下去，那么它最好能忘掉所谓的“仙剑味”，这种抽象得难以把握的东西并不会给后来的制作者以更多的启示。我们从来不知道《最终幻想》有什么“最终幻想味”，也不知道《魔兽争霸》有什么“魔兽争霸味”，对于这些闻名遐尔的作品，我们知道的只有“天才的构想+强大的技术实力+认真的制作态度”，这才是他们成功最主要的保障。我们相信，如果有一天“仙剑”的某一代不讲爱情而改为讲友情了，只要它同样好玩和令人感动，那么它仍然可以叫做“仙剑奇侠传”，而不是1995年那款开山之作的又一个克隆。

如果要问“仙剑”系列真正不可缺少的元素是什么，那毫无疑问它是最为“中国化”的游戏，除了中国的玩家，别人无法体会其中的真髓。几乎只要是武侠RPG





爱好者就会支持“仙剑”，而许多后来转玩欧美和日本游戏的玩家也仍然对“仙剑”怀有一份特殊的感情。说得更明确一点，“仙剑”系列也是代表中国游戏制作水准的象征，它不仅仅是属于大宇的。当有玩家支持它，购买它的正版，才会让大宇有能力做出更好的下一部作品，这就是产业的良性循环，而我们的游戏产业实在是太需要这样的良性循环了。

说到最后，我们仍然要提出这样的观点：要用“与时俱进”的眼光来看待“仙剑3”，尤其是那些从玩1代开始成长起来的老玩家。“仙剑3”并不是一款意图挑战我们美好记忆的游戏，记忆中的事物都是不可战胜的，一味用过去的感受来评判现在的作品，那么这么多年的游戏也就算白玩了。而那些根本不玩国产游戏的玩家也大可不必以高人一等的姿态对“仙剑3”指手画脚，当你在展示自己“高明见识”的同时，也在流露出一种肤浅的态度。然而在那些真正有热情的玩家支持下，大宇能将“仙剑”系列打造成国产游戏真正的第一黄金品牌，则是我们最大的愿望。

附：人问“仙剑3”

越是成功的作品，越是容易被人挑刺，“仙剑3”也不能免俗。跟那些平庸之作不一样的是，为“仙剑3”挑刺也会受人关注，所以乐于为其挑刺的玩家就更多。这些意见中有一些是比较个人化的，也有些的确是中肯的，但无论是哪一种，都代表着玩家对“仙剑3”的一种看法。幸运的是，当本刊将这些意见集中并传达到制作方那里之后，“仙剑3”的制作总监张毅君、主策划王世颖都表现出了出乎我们意料之外的热情，他们仔细认真地对我们提出的每一个意见作了回答，2位“仙剑3”的主要制作人对玩家的负责态度实在令人钦佩。以下是本刊的独家访谈，注意张毅君总监在无意中泄露出的一些关于“仙剑外传”的信息，可以说，《大众软件》读者中的“仙剑迷”的确是幸运的！**（以下张毅君简称“张”，王世颖简称“王”。）**

关于剧情与角色设计上的问题

1.在“仙剑3”中，在蜀山派的处理上有一些有意思的地方。蜀山派培养出了李逍遥和景天这样杰出的弟子，在玩家心目中拥有至高的地位，可以说是正义的化身。但在3代中，天妖皇用“驽马和骏马”论来斥责蜀山派，跟蜀山派的弟子对话时也可听到他对本门的怨词，还有长卿近乎古板的固执，清微为了保护自己的得意弟子让两个外人进入锁妖塔取镇妖剑……这些情节都难以令人对蜀山派留下好印象。制作人员是否想过在这款游戏中对蜀山派的形象来一次颠覆，但最后却没有进行彻底？

王：这个问题应该是这样的，认真玩过仙剑系列的玩家都应该了解，无论是1代的李逍遥还是3代的景天，都不算是很正式的蜀山弟子。在1代中，李逍遥也曾用“前辈的厚爱，晚辈心领了”这样的对话拒绝了剑圣收自己为弟子的要求。为了要救被剑圣关入锁妖塔的灵儿，也和剑圣发生了冲突。也就是说，从一开始，“仙剑”对蜀山的评价就不是一边倒的“正义的化身”，而蜀山古板、偏执的形象在1代时就已形成了。“仙剑3”的清微不过是继承了1代对剑圣形象的塑造并加以发扬而已，根本就不是对蜀山形象的颠覆啊……至于天妖皇和有些蜀山弟子的台词，是因为要塑造他们的个性。每个人都有不同的价值观，对同样的问题会有不同的看法，这样人物形象才能生动鲜活。没有人为了要做坏人而做坏人的，任何人对自己要做的事总有自己的目标和道理，即使是天妖皇这样的妖也是如此啊！

张：我们从没想过要颠覆蜀山派形象，相反，我们是为了建立蜀山派形象才会让人与人以及人与妖的观念冲突被更明显地体现。在我们的规划中，蜀山派历代掌门都各有各的性格，因为他们各自对蜀山的贡献方向不同以及观念不同，才会造



敢爱敢恨，又有很多小心眼的雪见就像现实中身边的很多女孩一样。



本作设计了一个极有挑战性的战斗系统，这里充分显示了创作小组的创新精神。

成蜀山派因为多元化而日渐壮大。在日后的系列中玩家可渐渐感觉到每一代掌门为蜀山派作出的努力。以我的价值观来看，有些方向是对的，有些方向是错的，但从他们的角度来看则一定是为了蜀山好。所以我们不是在想颠覆或改造蜀山，而是想以人的出发点开始，让玩家感受到他们都是一个个活生生的人。一样是掌门，可能是剑圣那样，也可能是金庸笔下的左冷禅或岳不群，他们不同的作为在游戏中产生不同的影响，在游戏外供玩家评价与喜恶，我相信这就是娱乐，也是游戏的体现。

2.紫萱的个人经历实在是太丰富了，前3世的故事基本上没有在“仙剑3”中交待。在锁妖塔中，天妖皇还提到了紫萱曾到这里救出了一个叫做“赤炎”的角色。关于这个“赤炎”和紫萱以前的故事，是不是将在正在制作的“外传”中有所表述？

王：紫萱开始是以“完美女人”的目标来塑造的，但实际上要做起来确实很难，也很难跳出灵儿的模式。因此在设定时就将她改成了“为情所困，为情执著”的女人，虽然并不那么完美，甚至很有心机，但痴情的女人总是能得到同情和谅解的吧！爱一个人，爱得如此辛苦，如此不能自拔，不也是另一种完美吗？

张：紫萱小姐的个性塑造我个人认为是到位的，因为我们想奉劝全体男士们——珍惜所爱！天下没有完美的女人，只要真正喜欢就都是美的。当一个女人寿命长到几百年，武功高到可帮你打架，人又美得像天仙，脑子还好到你什么都不用想她便帮你事事做到妥贴，而你偶尔有一些想法却发现她比你想得更远更透彻，我想天下间一定有男人会感觉有压力吧！说不定还要因此有所抱怨（笑）。想当初姚仙说需要一个“完美女人”的角色时，我便说这些条件都达成你不要后悔呀，最后他看着紫萱小姐的表现也没话说。人苦无足，有时条件都完美也并不是一件完美的事呀（笑）……。至于“赤炎”，他会在外传中出场的，但怎么表现目前则暂时不能透露太多内容，希望大家原谅老人家，不要逼我……

3.在“仙剑3”中，塑造了两位有血有肉的女主角（雪见、龙葵），她们给人的感觉跟1代中的灵儿和月如大不相同。雪见这样性格的女孩子是不是主策划王世颖所偏爱的？

王：“有血有肉”，嗯！我是比较喜欢这样的评价！这也是我的创作初衷。灵儿的不识人间烟火，月如无怨无悔的痴心，似乎只存在于男生的幻想中，现实世界中很难见到。而雪见和龙葵则普通到令我们想到曾经的某个人，某段故事……尤其是雪见，玩家中特别喜欢她的人很多，特别讨厌她的人也很多。喜欢她的人多半因为她像自己，像自己的女朋友，像真实存在的人，虽然有很多毛病，但善良而真诚。其实每个女生身上，或多或少都有一点雪见的影子，可以说雪见是一个集大成的人物，女生的自尊、任性、渴望安全感等，都在雪见身上有所反映呢！龙葵则是另外一类很常见的女生性格：害羞、内向、执著。表面上随和安静，内心却很坚持，不会摇摆不定。但这样的女生也有烦恼，那就是羞于表达，不善于表现自己。于是红衣的小葵出场了，她无所顾忌，敢作敢为，想到什么就说什么。相信很多女生偶尔也会希望成为这样吧？也曾为自己错过的机会烦恼过吧？如果当时大胆一点就好了，像红衣的小葵那样。

至于说是不是我偏爱的，也不能那样说啦！毕竟创作来源于生活，我自己是女生，当然很熟悉女生的想法和心情，就这样写出来，自自然然的，就很真实。1代里的女生是梦想，3代中的女生是红尘中的经历。

4.游戏中后期，剧情结构以寻找灵珠为主，这样设置是否太简单了一点？许多主要角色（例如罗如烈）的塑造都不够丰满，似乎只是为了某场战斗需要而存在；但游戏中在各场景里又塑造了无数拥有自己故事的，鲜活的NPC，这样设计是不是有些失衡了？

王：寻找灵珠是“仙剑3”最主要的线索。游戏进入中后期，所有的线索都已收束，甚至有些线索已经完结，因此这最主要的线索也就凸现了出来，可能给予玩家目的性比较明确的感觉了吧？“仙剑3”本身就是要设计成一个简单的故事，以言情为主，冒险只不过是为言情而铺陈的大背景，有了这个认知，应该会比较深入体会到“仙剑3”所要传达给大家的东西吧！一个好的故事，必须是有详有略的，不可平均分配笔墨。故事里的人物，有些要塑造得很丰满，有些只要表现出个性的一面就可以了。至于玩家会对很多次要角色也很关注，这是我们始料未及的，希望可在外传中加强。“仙剑3”中NPC的设定是一个探索，让NPC成为有个性的个体，用他们构筑一个活动着的世界。网络游戏对单机游戏的影响是深远而剧烈的，两类游戏在设计上取长补短乃至融合也是迟早的事情。抛开网络游戏独有的人与人的互动不谈，单就游戏世界而言，由于游戏中人的活动，令整个世界是不断变动着的，犹如流水，虽然还是那条河，但已不是过去的水了。而单机游戏则类似死水，始终都是那个样子。“仙剑3”努力去尝试NPC与世界变动之间的互动，模拟出类似网络游戏世界的样子，NPC不再是道具一样的人物，他们有血肉，有思想，有不同于游戏者和设计者的看法和观点，游戏世界在随着玩家的活动而默默改变，对于玩家来说，这不是另外一种成就感吗？

张：我也是一样的看法。锁妖塔被破坏便需要5灵珠修复，这是天下大事，那寻找灵珠当然是剧情主诉求。NPC对应剧情也必须讲究主次之分，每个都顾到也就是每个都没顾到。回想当时企划部循着设定路线完成各支线剧情与NPC对话后，我个人测试的感觉很好。例如唐家堡，如果玩家想要体验NPC的想法与生活，随着剧情的变化，每次到唐家堡出现的对话都不一样。这制作的功夫看来简单，做起来可痛苦了。但这是制作


红衣龙葵的出场虽然相对较少，但是每一次都能带来精彩。


不可否认，紫萱和花楹的结局中都有些牵强之处。

小组对于想要细心品味游戏的玩家的一份心意，当然玩家也可不看，狂轰猛打最后移除游戏喊声收工（笑）……但不论“仙剑3”的尝试是否成功，毕竟这是向未来迈出的重要一步！

关于游戏中感情的两个问题

1.在游戏进程中有一个很有趣的现象，那就是景天在每个城市里都可遇到化身为小女孩的花楹，他每次都表现得像早就认识一样，但实际上他根本不知道对方的真实身份。这对一款剧情严谨的RPG来说，无论如何也不合情理，这是否是为了增加后来的花楹结局而强行设定的？这种做法是否有些舍本逐末，追求噱头的嫌疑？

王：呵呵……这个问题嘛，就不用太较真儿了，这是一开始就设定好的。我可举出一大把例子来说明：《乱马1/2》里有人始终不清楚两个乱马是一个人；《名侦探柯南》里没有人发现毛利小五郎沉睡的真相……国产的也有，很多武侠小说里貌美如花的女侠说化妆成男人就没人认得出。游戏不是报告文学，真实性要经过艺术加工。作为分支剧情，每一个分支的地位都是平等的，自然每一段剧情的感觉都一致。其实，很感谢玩家能对这一点提出质疑。只有用心投入到游戏中了，才会有这样的疑问吧，如果以后还有类似的剧情处理，我相信我们会做得更好，不会辜负玩家厚爱的。

2.另一个问题是关于紫萱的好感度培养以及结局的设定。由于紫萱和长卿的关系，有部分玩家认为景天与她的好感培养是一种“挑战中国传统道德观”的行为，游戏中提供玩家机会去介入这一对三世爱侣更是个败笔，对此主策划的看法是什么？

王：紫萱和长卿并没有结婚，是恋人关系，即使玩家扮演的景天对紫萱有好感，也不用扣上“挑战中国传统道德观”这样的大帽子吧。喜欢一个人是不需要理由的，只要没有做不道德的事情，不去伤害对方和朋友，这样纯洁的感情也是值得尊重的吧。正如同紫萱结局所描述的情景，和喜欢的女人比邻而居，照顾她，而不是占有她。一生一世的平淡生活，也是一种很高尚的人生境界啊。

张：好感度的定义见仁见智，我觉得世界上一切都有可能，因为我希望游戏中都是活的人，他们有自己喜好与想法，生活上有异性会让人想接触，但那可能是爱情也可能是友情，何必扣上“挑战中国传统道德观”这样一个大帽子，这种反应我觉得是没有必要的。

关于游戏总结的两个问题

1.仙剑1代以一个不可改变的悲剧结局成了经典，但“仙剑3”已提供了玩家多样的结局选择。如果将这款游戏定为单结局制，制作方会选择5个结局中的哪个？

张：这个问题问得有点狠（笑）……我们当然是有官方的结局定论，要不然外传可以出成5套游戏了，因为不同结局就会产生不同外传。但我们可不敢这样做，我们会在一个单一结局中发展出外传，而这结局包含了5个结局的特点，尽量照顾到每个人物，嗯……听起来好像没说到重点，也有点像是打太极（笑）……但请放心，外传要出时，保证玩家会感受到官方对于“仙剑3”结局的选择，现在不宜多说。（编者按：在张总监的回答中，我们可琢磨出“仙剑外传”的一些模糊的轮廓……）

2.在目前网络游戏占领大部分市场的情况下，仙剑系列可以说给国内的单机游戏市场注入了一针强心剂，制作小组有没有信心继续坚持下去，为玩家带来更多的单机游戏精品，或者是将仙剑网络化提上正式的日程？

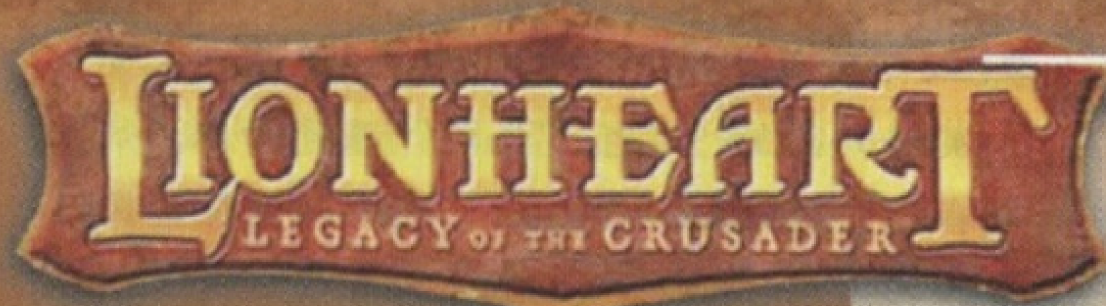
张：继续下去是当然，但周旋于老板与玩家之间是困难的，周旋于国外强大制作力量与国内盗版猖獗的环境是痛苦的。制作“仙剑3”这两年，制作团队大量的健康与时间都投入进去，有太多事情要费心费力，以我个人而言便是很大的挑战。许多其他行业的朋友看到我们游戏人这样干活都觉得不值得也不可思议，尤其是他们感叹的同时还是继续玩盗版（笑）……可是现在的环境相比以前是好多了，就以台湾省游戏制作环境而言，虽然比不上美日，但也不像以前惨（但还是惨？）。我相信内地也一样，只要有心撑下去，对老板忠诚、对同事忠诚、对玩家忠诚，时间久了，游戏环境一定会愈来愈好。我衷心地希望“仙剑”系列会陪伴每个玩家的人生过程，甚至哪天玩家面对自己的子女玩“仙剑”时，会跟他们说想当年爸妈玩“仙剑”N代时如何如何……（当然不是说有Bug或哪里不好啦，笑），我认为这是我想象中最美好的画面。至于“仙剑”系列的未来规划我心中时时刻刻都在想，也有跟姚仙等同事共同讨论，毕竟人无远虑必有近忧嘛，但姚仙说的制作到18代的期许我看以目前的上海软星团队有点难达成，光以两位总监的岁数去拼一年多做一套，再加上可能要出外传，我想整个团队再年轻也应该去修仙练魔吃点神丹才行（笑）……如果有任何程序企划美术认同我们，想要加入我们的行列，我们也热诚地期待与欢迎，将中文游戏产业继续壮大，将“仙剑”的棒子一代代传下去，传到比姚仙说得还夸张，我想99代也是可以的（笑）……

至于“仙剑”网络化的问题是由台湾省狂徒制作群负责，正式的发布日程我不是很清楚，但为了精益求精，我认为等待是值得的。



虎头蛇尾话狮心

——《狮心王——十字军遗产》二人谈



■湖南 天奕
贵州 yago

8神经：在玩这款游戏的初期，小编跟两位老作者交流时发现他们对其各持迥异的评价态度，这让我一度以为有好戏可看，于是阴谋搭建一个擂台准备让两位赤膊上阵辩论一番。可惜的是玩到游戏后期，两位的意见却不约而同地统一了，计划中的擂台没有搭成。更可惜的是，又一款被寄予了厚望的游戏最终却让我们失望了吧！

总评 79



😊	故事情节错综复杂，分支剧情别开生面。
😞	手绘画面阴暗粗糙，操作简陋晦涩，毫无精品风范。
制作	Reflexive Entertainment/BlackIsle
发行	Interplay
载体	CD×2
类型	RPG
语言	英文
环境	Windows 9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

总体观感

天奕：希望越大，失望越大。

Interplay公司近来流年不利，与Bioware的决裂、谋求第3版《龙与地下城》许可证的失败和部分作品的市场表现不佳，都对其造成了严重的打击，甚至在年初传出它将被出售的消息。值此危急时刻，以"异尘余生奇幻版"著称的《狮心王》寄托着Interplay的希望，于今年8月上市了。但遗憾的是，正所谓希望越大，失望越大，这部由老资格的制作商黑岛工作室担纲、实际由Reflexive开发的作品，遭到了众多人的批评。糟糕的战斗机制首当其冲，而虎头蛇尾的情节结构则明显暴露出将工程外包的恶果。最令人惊异的是，《狮心王》的技术引擎仍然停留在2D层次上。场景画面和《博德之门》很类似，手绘的场景底图加上小型的3D角色模型，没显出有什么进步。而且场景画面大多幽暗，地牢场景很多。笔者本以为这是暂时现象，但在通关后才发现，除了少数场景外，绝大部分场景都相当幽暗，玩家需耗费相当的眼力去辨认墙上的机关和地上的物品。加上攻击手段的单一使得玩家没多少机会领略到绚丽多彩的魔法效果，因此图像虽然表现在做工还比较细腻，但却给人一种单调的感觉。

yago：我终于无法忍受了！

《博德之门》、《异尘余生》、《冰风谷》……这一个个如雷贯耳的名字不需笔者再作赘述。近年来掀起的D&D复辟狂潮，黑岛工作室可谓功不可没，这位Interplay旗下的RPG悍将似乎已成为业界的传奇神话，唯一能与之媲美的大概只有太平洋那一头的史克威尔。自从2000年目睹《冰风谷》之后，笔者的心底不由得泛起一丝阴翳：怎么这么黑？人物肖像画怎么这样"朦胧"？虽然这些疑惑很快被《冰风谷》系列所带来的淋漓酣畅所淹没，但看到这次的《狮心王》，我终于再也无法忍受了。最早《异尘余生》的昏暗画面让很多玩家望而却步，不过那毕竟是一个核战之后支离破碎的世界，你可把屏幕上的那些阴影理解为末日审判的暗示，画面细

节上的粗糙也可归咎为当时技术的限制。但采用了预渲染2D技术的《狮心王》游戏画面仍然过于偏重暗色调，真是不知道制作者们企图通过黑暗来掩盖什么？建筑比例怎么看都有些怪异的感觉，人物动作明显僵硬，肢体细微动作所用的帧数难逃偷工减料之嫌。伟大的RPG都有一个近乎冗长的故事，但如果这个故事被包裹于昏暗中呈现在我们面前，相信玩家势必还要面对随之而来的浓浓睡意。

对整体结构的意见

天奕：画虎不成反类犬

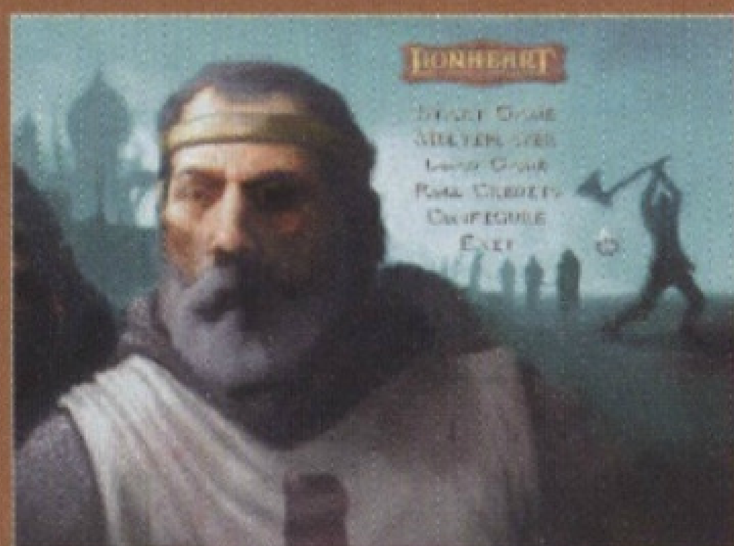
《狮心王》的背景设定于错了位的历史进程中的公元1588年。玩家扮演狮心王的后裔，在被魔法“污染”了的世界里闯荡，在逃避追杀的同时寻找自己真实的命运。当玩家进入庞大的巴塞罗那城后，众多的分支任务、根据人物属性不同而变化的潜在选择，令玩家再次领略到黑岛工作室那种独特的开放式任务体系的韵味。穿插其中的著名历史人物，既提高了玩家探索游戏的兴趣，也实现了事前所宣扬的承诺。总之，在西班牙境内的诸场景，基本符合黑岛的一贯风格——以任务探险和复杂的潜在关系见长。笔者虽然对战斗机制和偏暗的图像有所不满，但为探险带来的快乐体验所淡化。自探险的足迹朝法兰西迈进，战斗的成分就大为增加，抵达法国的Montailou镇后，本以为能摆脱恶战的阴影，但大部分时间还是花在了陵墓和寻访先知的更为艰苦的战斗中。此时，战斗机制的缺陷完全暴露出来：首先，玩家等级与怪物实力严重不匹配，即使是单挑，也难以轻松取胜，必须耗费大量魔法和血，更别说对付群敌了。战斗必须紧紧依靠打了就跑、边跑边打的策略。

更糟糕的是，游戏似乎试图朝Diablo式的动作RPG模式转型。每个场景的目标非常简单明了：杀开一条血路，通往下一场景，一直到最后，中途没有任何分支任务。可惜的是，设计者完全忽略了一个事实，即黑岛的设计风格和暴雪的“暗黑”完全是两码事。黑岛作品擅长的是将玩家广阔的发展自由同探险任务的多元化相结合，而“暗黑”则强调砍砍杀杀，任务体系非常简单。《狮心王》以黑岛风格的设计体系去模仿“暗黑”搞成动作RPG，其效果可想而知，用画虎不成反类犬来形容也不为过！这种模仿的一个重要特征是对随从人员的设计。游戏完全放弃了以往的那种小团队合作的模式，而改以发展主角为核心，队友则完全沦为鸡肋，他们作战力很有限，一般挡几个敌人后就会阵亡，起不了多少支援作用。这样一来，玩家不得不独自对抗各种类型的敌人，防毒、防魔、物理对抗、侦测和解除陷阱，一个都不能少！尤其是后期的敌人，速度快、攻击力强，主角不得不把物理格斗技能发展起来，方能撑得下去。从而，玩家几乎不可能发展出有特色的角色，前期那种任务多元化所包涵的角色发展多样化的优势已荡然无存。

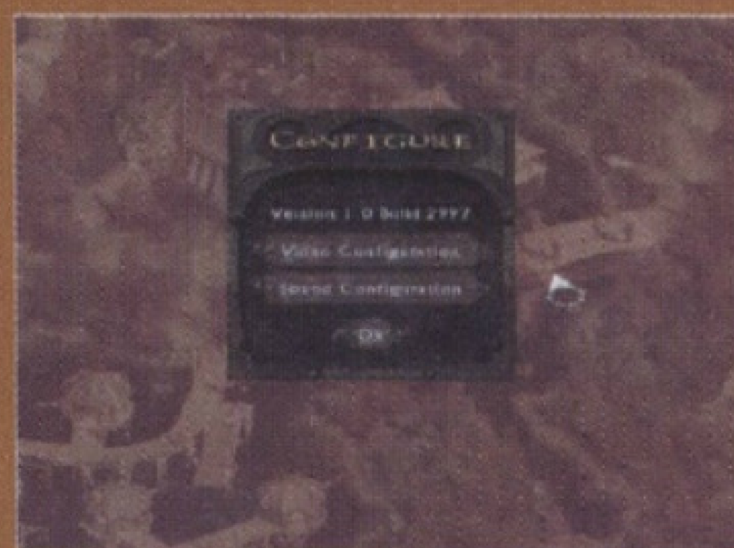
yago：精彩的光芒却随着剧情的发展急剧暗淡

《狮心王》初期的剧情非常有意思。复杂而庞大的分支剧情充满着极具幽默色彩的冒险经历，主人公将有机会结识欧洲中世纪文艺复兴时期的各位风云人物，如莎士比亚、达芬奇、伽利略、诺查丹玛斯等，玩家在为他们排忧解难的同时也将参与恶搞历史，更有甚者，中国的老子、孙子等人物也出现在《狮心王》的时空闹剧中。游戏借鉴了《异尘余生》系列所特有的SPECIAL系统，人物角色均有属性值（Statistics）、技能（Skills）、特技（Perks）、特性（Traits）四大类参数。根据培养方向的不同，主人公可通过不同途径迎接冒险中的挑战或谜题。综合各方面来看，这应该是一款值得期待的大作，尤其对于《异尘余生》系列的狂热支持者来说。遗憾的是，这道精彩的光芒却随着剧情的发展急剧暗淡，开始在巴塞罗那的各种任务还能吸引玩家对各种缺陷暂时置之不理，但等到了巴黎、伦敦甚至后期的耶路撒冷和巴格达等地区，相信大部分人都会一脸疲惫地想起“Uninstall”这个词。

《狮心王》的战斗可用两个字来总结：简陋。伪即时的战斗对于新手来说似乎略嫌快了一点，等到好不容易习惯了，你又会从中品出一丝酸涩。眼看着凶残的怪物在身后穷追不舍，玩家按下空格键后却发现不能在暂停状态下发布指令，于是在



初始菜单展示出一种厚重朴实的感觉。



游戏的设置选项实在太简单了。


人物初始设定比较复杂，延续了黑岛的一贯风格。


从下水道出至神庙区，会碰上塞万提斯




人物技能树比较简洁明了。

惨叫声中你只得不断重复那段手忙脚乱的战斗，直到把怪物给揍趴下。更糟糕的是，游戏分辨率固定为800×600模式，即使按F2隐去菜单，主画面上可供玩家施展游击战术的空间仍然少得可怜，就算阁下鼠标躲闪腾挪功夫天下第一，也总得有个宽敞地界才能施展手脚吧！别看怪物的AI低下，但它们的移动速度却能很好地弥补了这个缺点，只是苦了可怜的玩家。对于那些身为近战极弱的弓弩型角色来说，《狮心王》更是一场恶梦，游戏中左键兼管移动和攻击，因为不能在暂停状态下从容瞄准攻击，所以你只能和怪物来个运动战，匆忙瞄准后再点射击时怪物往往会跑出瞄准范围向你逼近，但如果此时不小心点下左键，那么主人公就会朝那个怪物扑过去，等待着与这个世界来个最后道别，这样的战斗有所谓策略的乐趣吗？


一片漆黑中你看得清吗？

最后的总结

天奕：《狮心王》并非一无是处。前期对西班牙的设计就非常不错，新设定体系完全融合进了黑岛的风格。有传言说这部分是黑岛做的示范，供Reflexive学习、参考和做其它场景。从开发商是Reflexive而非黑岛但游戏的官方主页却在黑岛网页的事实来看，这一说法有一定的合理性。假若果真如此，那么这种做法倒有些类似建筑工程中的项目外包了。这或许说明黑岛工作室在Bioware离去后在技术开发上陷入了困境，而不得不转而依靠技术实力并不显眼的Reflexive，作品的走样就可以理解了。从乐观的角度看，奇幻版的设定体系构建得基本成形，如果能修正一番并在图形表现上更为亮丽一些的话，那么凭借黑岛的设计能力，是能用这套相对过时的技术做出精品RPG的。这是我们对黑岛唯一的期望了。


战斗基本上是硬碰硬死磕。

yago：官方FAQ里黑岛自称与Reflexive联合开发，同时担任此游戏监制，但他起到把关作用了吗？那一如既往的昏暗画风，那模糊不清的人物造型可正是黑岛的正宗手笔！这样的劣质工程让我们看清了Reflexive的水平，但黑岛这个不负责任的小包工头角色恐怕也罪责难逃。长期以来，很多玩家对《博德之门》和《冰风谷》这两个系列截然不同的画风一直深感困惑：前者人物肖像精美绝伦，游戏画面细节分明；后者人物造型晦涩怪异，游戏画面多少有些阴暗。后者尽管采用与前者同样的Infinity引擎，可谁都看得出这两者绝非出自一家之手。就在2001年Interplay与Bioware翻脸之前，黑岛的一名高层职员在接受媒体记者采访时无意中透露了这个秘密，原来当年的《博德之门》主体结构和画面设计均由Bioware公司完成，而黑岛只负责外部程序和全面测试，这种活路被他们称为"外部加工"。《博德之门》的成功同时炒红了黑岛和Bioware，不过当时Bioware势单力薄只能委曲求全，因此普通玩家只知有黑岛而不知有Bioware，这也许是双方最终分道扬镳的一个潜在的因素，如今大家再看《无冬之夜》和《冰风谷2》的差异就不难发现它们各自的真正风格。


道具栏看上去感觉很怪。

我们无法承认《狮心王》有资格跻身于经典之列，这并非笔者个人的偏见，据悉在它上市当天还发生了北美玩家退货的事情。《狮心王》让我们看到了黑岛工作室的另外一面，如果说它创造了一个神话，那么今天也是它自己砸碎了这个神话，是否由黑岛亲自开发的说辞只不过是在推卸责任而已。当然，如果认为黑岛工作室因为《狮心王》的失败就此万劫不复那也未免过于极端，相信这个一度创造过系列辉煌的团队今后还会开发更多游戏作品，但作为一名曾对它死心塌地的忠实信徒，笔者由衷地希望黑岛能重振昔日雄风，但愿这款《狮心王》不是堕落的第一步。

"童话RPG"？
以为换个马甲就不认识你了？



总评 83

	游戏的剧情有许多亮点，节奏把握较好，能够吸引玩家持续玩下去。
	细节设定不够完善，图形引擎看起来有落后感。

制作	新瑞狮
发行	晶合互动
载体	CD×3
类型	RPG
语言	简体中文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★

天河传说

无欲则刚

—从《天河传说》到《神鬼愿望》

■四川 心灵捕手

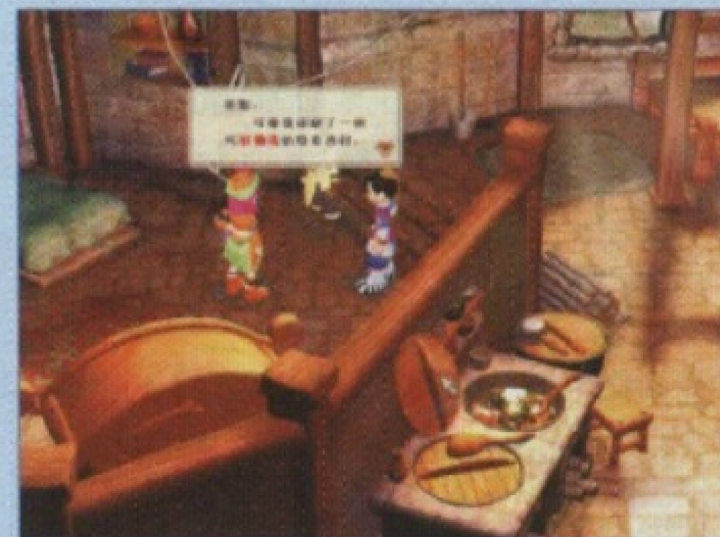
今年暑假，大家的眼光几乎都集中到了《仙剑奇侠传三》身上，其它中文游戏尤其是中文武侠RPG都难免遭到玩家的冷落。实际上，尽管武侠RPG的玩家群体并没有减少，但在网游的冲击下还愿意继续制作单机游戏的厂商已锐减，如果谁有勇气在暑期拿出作品来与"仙剑三"对抗，至少说明他对自己的作品还是抱有一定信心的。《天河传说》就是这样一款游戏，没有像"仙剑三"那样的优秀传承，也没有庞大的广告宣传，甚至没有引起这个时期的玩家多少注意，但实际上它确实是一款非常有特色的作品。《天河传说》拥有一个非常出色的剧本，但是由于新瑞狮还没有炮制真正大作的经验，游戏系统和其它一些细节上的设定都还有待加强，这导致很多玩家在一上手后缺乏深入玩下去的动力，这正是其遭到忽视的一个重大原因。好了，不多说废话，游戏的剧情还是值得拿出来一聊的，就让我们从这里谈起。



从片头和风十足的建筑就能猜出，游戏中一定有剧情发生在日本。

愿望的实现——关于游戏的主题

武侠RPG作为国产游戏中最受玩家喜欢的形式，通常曲折的剧情设定是其成功最重要的原因。以血海深仇之类的背景来铺底，着重表现侠之大者为国为民的大义或山盟海誓至死不渝的情爱，这两者随便挑一个来说个明白，就可能让玩家大为受用。在这同时，如果能赋予游戏厚重的历史背景与传统中华文化特色，那就更有成为大作的资质。但与其它游戏类型相比，RPG更加具有文艺作品的特性，一味去抓这两个卖点是不够的，做得再好也顶多就是个《剑侠情缘》或《仙剑奇侠传》的翻版，老讲同样的故事会让人厌恶，武侠RPG同样可表现更加多样化的主题，这一次《天河传说》就是尝试。



到处找药品素材这样的俗套在武侠游戏中总是不能避免。

简单地讲，《天河传说》说的是一个关于"愿望的实现"的主题。游戏的主线围绕着"天河"展开，天河是一个人人都梦想的地方，谁能到达那里，就能实现自己的愿望。男主角杨别与父亲杨遂身处中华历史上"物华天宝，纸香墨飞辞赋满江"的唐代，安史之乱发生的第2年，大唐开始走向由盛转衰的时期。二人本来在一个小渔村中过着逍遥自在的生活，这时一个叫做张彩的女子闯入了他们的生活。张彩这个角色有点像《飞狐外传》中的程灵素，是"药王"门下最受宠的女弟子，在药王死后得到了师门秘传的《千金方》一书，因此也被同门师兄弟所追杀。杨别父子救下了她，也将自己拖入了刀光剑影的江湖仇杀之中。杨别父子首次从张彩口中证实了"天河"的存在。这之后天河成了游戏最主要的线索，当杨别与父亲失散，独自漂流到日本扶桑，在这里见到了在安史之乱中幸存下来的杨贵妃（杨玉环流落到日本同样倾倒了日本满朝文武，不愧是中国古代四大美人之一）。杨玉环正是曾到过天河之人，她的愿望是得到无上的美丽和世人的尊崇，天河将其送到唐代成为皇帝最为宠爱的人，得到了崇高的地位。结果她也因此遭到了千万人的妒恨，成为红颜祸水的典型，还



（扁鹊塔）入口在左边，出口在右边，跟"仙剑"锁妖塔相比是两种极端风格。

险些被逼身亡。杨玉环到天河满足了愿望，却没有换来圆满结局。后来在中原长孙世家中隐藏着的“狗窝”更有意思，这里隐居着庄子、东方朔等中国历史上的名人，他们也是到天河中许愿，想要一睹中华历史上最强盛的年代，于是被天河送到了唐朝，没想到唐朝很快开始走向衰败，他们也终于验证了世事无常的道理。在游戏的最后，杨别为了寻找父亲却被天河送到了隋朝，真相竟然是杨遂曾先到达了天河，他被欲望所控制，许下了拥有最高权力、过上最奢侈生活的愿望，天河将杨遂与隋炀帝互换身体，杨遂变成了隋炀帝，也制造了一个民不聊生、妖魔横行的朝代，最终杨别面临着要亲手打倒父亲的命运。


这样的法术效果也算差强人意。

关于“天河”所象征的意义，其实已十分明显，这里不用明白地去点出来。笔者因此想起了一部好莱坞电影《神鬼愿望》（布兰登·费舍主演），男主角遇上了能满足自己7个愿望的妖艳女魔鬼。他的第1个愿望是要拥有无限财富，结果魔鬼将他变成了哥伦比亚的大毒枭，在与对手的火拼当中差点丧命；他又要求自己变成NBA最有名的篮球明星，结果他变成了比乔丹还厉害的巨人，但没想到同时又被赋予了性无能的毛病；最终他一发狠要当美国总统，于是自己马上变成了林肯，坐在歌剧院的包厢中，而一个刺客端着枪冲了上来……影片笑料百出，但也让人开始发懵：如果有这样的机会，我许什么愿望好？不用绞尽脑汁了，当擦亮阿拉丁神灯，从中钻出来的是魔鬼而不是天使说明的是一样的道理，没有免费的午餐，也没有能被完美满足的愿望，天河中的仙人没准正是魔鬼的化身，在满足你的愿望同时，也在炮制着人间的一出出闹剧。


其实某些场景看起来还是十分养眼的。

当游戏最终，杨别在天河前犹豫，是要许下找到父亲和治好女主角宛儿的病这两个愿望中哪一个时，他毅然选择了后者。同时宛儿也正好在这二者的选择中选择了前者，二者的愿望最终都同样实现了。在《神鬼愿望》中男主角的最后一个愿望说明了同样一个道理——无欲则刚，多为别人着想比一味为自己着想更能换来幸福。这一点有多少人能想到呢？

红拂女与辉夜姬——有趣的背景设定

看得出来，制作者在游戏的背景设定上下了不少工夫，当一身傲骨的男主角流落到扶桑国后，表现始终不亢不卑，小小年纪面临日本第一剑术高手的挑战也毫不畏惧，不落我中华之威，还能赢得扶桑名门千金的垂青（虽然俗套，但似乎必不可少），令人击节赞赏。扶桑剧情中场景和音乐设定都比较令人满意，和式风格表现得相当到位。游戏中也有一些有趣的引用，例如杨玉环到了日本，被日本人称为“辉夜姬”。在日本的传说中“辉夜姬”是来自月亮的神女，也带有“公主”的意思。熟悉清水玲子著名漫画《辉夜姬》的玩家想必会哑然失笑，因为在漫画中也隐讳地提到“辉夜姬”是来自于中国。另外，在海盗船的剧情中多次出现一个叫做“海盗路飞”的角色，看来在制作者中真有一位不折不扣的日本漫画迷。游戏中出现的唐代名人也不少，不仅有唐明皇、安禄山、杨玉环、名将郭子仪、诗人李贺、李靖与红娘子等都会出来串场，其中红娘子还在游戏中上演了“红拂夜奔”的千古佳话。与历史相结合的游戏总是能带给玩家亲切感，这一次《天河传说》没有去赶“三国”的热闹，而是把目光放在同样精彩的唐代，这是值得鼓励的。


不时也有一些轻松诙谐的剧情。

至于主角和两位女主角的感情戏，也算不落俗套。女主角之一的宛儿从小被人拿来当“试药人”，体内毒素沉积，长大之后一直无法治愈，不仅流落江湖受尽磨难，一只手还因为中毒而变得及其可怕，连性命也保不住，与其它游戏中许多不是千金就是公主的女主角相比，实在太惨了点。而另外一位丽子，虽然出自名门又美丽温柔，但因为是日本人的缘故，她与杨别的感情也一直被家门所阻挠。这一次玩家的选择好像更加艰难了。


角色的肖像绘制也很漂亮，但不知道为什么没有利用在对话框中。

在本文中主要肯定了游戏的成功之处，然而实际上不尽人意的地方也有很多。例如地图的简单，号称中华最华丽的船舰居然总共只有寥寥几处场景；迷宫比起“仙剑”来简直简陋到不像话，只要一条直路走到底基本上都可到达；对话时没有人物肖像，不利于塑造角色个性；在天河时杨别陷入愿望的幻想中这一段跟《轩辕剑叁——云和山的彼端》某段落有雷同感等，这里就不一一列举了。


杨贵妃是辉夜姬？很有意思的构想。

总的来说，《天河传说》如果在细节上做得再精致一些，游戏整体的感觉就会更恢弘大气一些。不过以其眼下的素质来看，还是非常值得喜欢武侠RPG的玩家一玩。而新瑞狮在这一年中已推出了数款武侠RPG作品，包括《卧虎藏龙》、《吕布与貂婵》、《反三国志》等，颇有在这条道上走到底的架势，其作品的水准也在日益提高，能在网络游戏的冲击下保持这样的势头，实在可喜。继续努力，相信新瑞狮会获得更大的成功。 P

狮心王 十字军遗产

LIONHEART LEGACY OF THE CRUSADER

■湖南 游侠天弈（本刊特约作者）

享有“辐射二魔幻版”之称的《狮心王》载着Interplay沉重的希望上市了。该作的开发商Reflexive有过《星际迷航——远征队》（Star Trek：Away Team）等作品的制作经历，却无令人印象深刻的表现，而此番在黑岛示范下制作的《狮心王》又辜负了广大玩家对该作的期望。虽然该作的体系设定相当庞大，西班牙部分的情节和任务亦做得相当出色，但糟糕的战斗系统和后期内容上的空洞则令人颇为失望。游戏说的是英格兰著名的狮心王理查德于公元1188年发动第三次十字军东征，却误中邪恶巫师的圈套，拿耶稣受难时的3件圣物举行仪式，导致时空大裂变。魔法能量和精怪借机涌入地球，使历史进程发生错位。在狮心王和萨拉丁联手封住大裂变后的400年中，人类一直忙于同散布在世界上的各种魔幻生物作战。经过多年的纷乱，人类渐渐依照魔法发展的潜力分化为纯种人、森林人（Sylvant）、魔人（Demokin）和兽人（Feralkin）四大种族。时至1588年，欧洲两大强权——西班牙和英格兰在对待魔法使用者的态度上南辕北辙，以致埋下了战争的火引。玩家作为狮心王理查德的一名远系子孙，被西班牙宗教裁判所捕获，若被测定为拥有魔法潜力，就将被处死……

总评	79
制作	Reflexive
发行	Interplay
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Win9X/2000/ME/XP
画面：	★★★★★★★☆
音响：	★★★★★★★★
操作：	★★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★
剧情：	★★★★★★★★
配置要求	CPU：Pentium III 1GHz 内存：128MB 显卡：8MB以上显示卡 硬盘：1GB







第一章 西班牙

由于主角没能通过魔法检测，被判有罪关进监牢。在灵体Armati的指引下，使用开锁和潜行技能逃离监狱，碰上赶来救援的达芬奇（Leonando DaVinci），他施法将主角传送到巴塞罗那（Barcelona）城门外，从而躲开了追兵。从灵体和达芬奇处了解到自己因是狮心王的后裔而遭神秘势力追杀的原因，而后得到当前的主要任务：加入巴塞罗那城内的一个强大势力。巴塞罗那分为3个区——门区（中央区）、港口区（东区）和神庙区（西区）。主角现处于门区，在城门的外面。城中的强大势力是指圣殿骑士团（Knights Templar）和宗教裁判所（Inquisition），他们都在神庙区。另外还有萨拉丁骑士团（Knight of Saladin）、盗贼公会、鼠怪丐帮等次要组织，博得其同盟将获得技能属性的提升。

门区分城门内和城门外两片，南部的城外区有萨拉丁骑士团头目Amir，往南过桥则通十字路口（Cross-roads）。城内区的重要角色包括铁匠Eduardo（中部）和中国大使Weng Choi（北部），西面通神庙区，东面通港口区。港口区里的角色较多，有探险家Cortez（中部酒馆）、莎士比亚（西北）、达芬奇（北部）、盗贼公会（东北下水道）、舰队（东南）。神庙区除了两大势力外，还有夏洛克（Shylocke，中部）和塞万提斯（Cervantes，北部）。注意在城中行走不能使用非神圣类魔法，否则宗教裁判所会出面干预。另外，散布于角落的蓝色灵体可加魔法能量，红色灵体则可加血。

盗贼公会

由门区来到港口区，在东北部树林答应帮助水手Fernand救其兄弟。往东北杀至尽头，发现其兄弟尸体后回复之。到北部下水道入口，Marisol请求寻找失踪的儿

角色发展指引：

鉴于《狮心王》的设定和任务体系相当复杂，这里只能根据笔者的通关经验来谈谈特定角色的发展路线和一部分流程任务。更丰富的角色发展和任务的完成，就取决于玩家自己的探索了。笔者直接从现成的角色中选择了Liliana Inaya——女性，Sylvant族，擅长技能（TAG）是单手格斗武器、潜行（Sneak）和思维类（Thought）的火系魔法。每升1级获得18个技能点，每升3级获得一次选择Perk（特殊技能）的机会。技能点的分配和Perk的选择，是角色发展最主要的两项内容，笔者在决战Boss前达到了43级，诸位可估算一下技能点和Perk总数，然后琢磨该怎么分配它们。需要注意的是，当某项技能达到75时，提升技能所需的点数就会翻1倍，即从75起，每升1点技能需耗费2个技能点；当技能升到120时，再翻一倍，即每升1点技能需耗费4个技能点（这个门槛值会根据是否有TAG技能而有所不同，TAG技能的好处就是只花少量技能点即可升较多技能值）。

在技能点的分配上，首要原则是不要在各个方面都花费技能点，其次应优先发展TAG技能。具体到Liliana Inaya，建议前期先重点发展潜行，兼顾火系魔法，单手格斗武器投入最少。因为潜行能及时提醒玩家前面是否有敌情，能先下手为强，这在画面相对幽暗的地牢场景中尤为有用，对整个游戏进程都能产生影响；至于相关的开锁和侦测陷阱，也可投入少量技能点，但以发展到40为上限，必要时可用药瓶来临时提升一下此方面的能力。当潜行技能的门槛升高后（达75左右），即可放弃对该项技能的后续投资，而将技能点重点投往火系魔法，兼顾单手格斗武器和神圣类（Divine）的幸运系魔法（Fortitude）。火系魔法中最有用的是第1层的火击术和第4层的火球术，尤其是前者，是游击战中最常使用的攻击手段。当火系魔法需耗费3个技能点才能升1点技能时（约在180左右）时，可将重点转而投向单手格斗武器和神圣类的防御系魔法，少量投往作战类的闪躲技能（Evade）。此后，技能点就在单手格斗武器、火系魔法、神圣幸运系魔法、神圣防御系魔法和闪躲之间分配。

在Perk的选择上，建议按如下顺序：教化（Educated，每次升级+2个技能点）、快速学习（Swift Learner，共2级，每级+5%经验点）、神秘力量（Power from Beyond，每次升级+1个技能点，血的恢复速度+1）、火纹（Mark of Fire，火系杀伤+15%）、防毒（Venom Ward，毒系抗性+100%）、灵体引导（Spirit Guide，魔法能量+10%）、火痴（Pyromaniac，火系杀伤+10%）、复原（Rejuvenation，血的恢复速度+1）、惩罚（Retribution，重击型和划伤型杀伤分别+10%）、舞刀弄枪（Weapon Handling，灵敏+1，单手武器和双手武器技能分别+3）、提升魅力（Gain Charisma，增加魔法总能量）、提升灵敏（Gain Agility，灵敏+1）、消隐伤疤（Hide of Scars，所有方面的抗性+6%）。此外，在完成少数任务后会获得增加Perk的机会，比如盗贼公会的盗贼同志（Thief Comrade）、萨拉丁骑士团的新月苦行僧（Dervish of the Crescent，战斗类所有技能+5）等。

战斗是本作备受批评的一个重要方面，由于技能发展的限制，能够用于作战的技能往往只有一两项，比如发展火系魔法后，主要就靠其第一层的火击术，它的魔法消耗低、杀伤力还不错，性价比高；相反，火球术虽然威力大1倍，但魔法消耗却是火击术的8倍，施展几次后就耗光魔法了，不到万般无奈不要轻易施展它。至于中间的散火术和火环术，实用性不强，在对抗敌人时，一般只能以打了就跑、逐个诱敌为策略，一个一个消灭敌人。游戏中的战斗相当艰难，如果碰上两个敌人就会非常吃力，即使能赢也将受重创。这就是适当发展潜行技能的原因——潜行索敌，出现经验点提示时就表明附近有敌，然后用火击术打击目标，将其引往安全区域消灭，接着再去引诱下一个，如此循环往复。由于最后的决战异常艰难，因此在这里先提醒诸位，在整个探险过程中要保持对以下物品的收集：血瓶、大血瓶、魔法药瓶和最重要的炸药（在中国大使那里购得）。

子Tomas。钻入下水道，目睹丐帮和盗贼的争斗，此时可选择站在哪一方，笔者选择了盗贼公会，被迫发生战斗。此时难敌对手，赶紧跑往场景西北，一路避开怪物的打击，抵达盗贼驻地就安全了。在简易木梯处拨墙上机关，乘它下至盗贼聚居区。消灭小怪和南部的亡灵，升至3级。到西北与头目Juanita交谈，答应帮她从丐帮追回一把锁。返回下水道入口区，清除所有敌人，由东北破墙下至丐帮聚居区，出现于其东面，左侧不远有扇大门，必须绕经场景南部，绕个大圈方能抵达门的另一侧拨机关开启之。这里场景很大，耐心灭敌，升至5级。这儿有3个重要目标：偷锁人在西面隐秘处，丐帮头目Enrique在南面正中间，西北通熔岩怪（Lava Troll）的巢穴。夺回锁后，Juanita交待的第2个任务就是干掉Enrique，但他很强，可待等级稍高些再来对付之。第3个任务是考验侦测能力，带着钥匙去神庙区，进大教堂右侧的房屋，侦察发现并挖出埋在那的钱。第4个任务是考验开锁技能，须撬开港口区莎士比亚住所左边的房屋，技能点不够可使用Master Thieving药瓶，开锁后拿到债款回去交差。最后再捐500元，彻底获得盗贼公会的信任。至于熔岩怪，太难消灭（练冰系魔法的可轻松应付），只能依靠潜行技能一直沿着右侧岩墙走，在其头目身后发现一扇秘门，进去与Tomas交谈，他即自行跑掉。自己逃跑前顺便把头目身旁的大箱子打开，捡里面的红铁矿（Red Ore）。另外，在整个下水道区可找到两件重要物品——铁匠Eduardo的剑和先知项链。


城门口的军官讲述三大戒律。


铁匠Eduardo的住所。

圣殿骑士团

由下水道入口区正北的台阶到神庙区，在正西房屋找Auric爵士，申请加入，需完成一系列任务——任务1：肃清港口区西南的几个强盗，去那儿将3个强盗引到守卫旁消灭即可；任务2：在Auric的引荐下，到西北大教堂见Javier爵士，捐献1000元后成为见习骑士（去完成盗贼公会和探险家的任务可凑够钱）；任务3：增援Esteban爵士，从门区南面离开巴塞罗那，来到十字路口区（Crossroad），见过Esteban后即开始搜索灭敌，包括西北的黄蜂、西南的地精和东南的强盗，场景较大，需费些时间方能全部肃清；任务4：Auric要求寻找1名失踪的骑士。去下水道，可在盗贼聚居区的西北隐秘处找


将龙珠嵌入死龙的眼睛。

到那人；任务5：打造自己的狮心盾。去找铁匠Eduardo，先须替他寻找被盗的家传宝剑，此剑已在下水道发现，接着他要求铸造原料磁性银矿（Magnetized Silver）。由十字路口正北去Scar Ravine，消灭众多怪物后发现东、西两个洞穴。先进西面洞穴，隔着木栅栏用魔法干掉一些地精，再进东面洞穴，遭到地精弓兵和武士的强力拦截，肃清后在其东北由黄色传送石转至西面洞穴木栅栏的另一侧，即寻得磁性银矿，送交铁匠，盾牌铸成；任务6：清剿奴隶贩子巢穴。从十字路口往西进入丛林区（El Bosque），扫荡众多狼、地精和黄蜂，由其西面进入河流区（Lago Del Rio Ebro），一进那儿就被地精头目拦住，必须选择是站在地精这方还是河仙（River Dryad）一方。笔者选择了后者，于是与该地精头目开打，但它很强，可在削弱它后跑回丛林区，补满血后再回去作战。河流区里散布着众多地精和狼，肃清后到东南得到卫兵Spaniard的加盟。从那儿转往奴隶贩子巢穴外部（Slave Pit Exterior），此场景较小，奴隶贩子正和鼠怪们战斗着。在其西南进入奴隶贩子巢穴，沿通道蜿蜒杀至尽头，击毙头目，夺得萨拉丁骑士团的一件圣物。回复Javier，即成为圣殿骑士团的正式成员。

探险家Cortez

在港口区酒馆碰到Cortez，他正被夏洛克（Shylocke）追债，替他挡过这一劫后，答应帮其找来机械假肢。在北面找到达芬奇，得知机械假肢被送往铁匠Eduardo处加工。再找Eduardo，他说缺红铁矿，该矿在下水道深处熔岩怪的巢穴里，拿到后即炼成机械假肢，转给达芬奇组装，最后交给Cortez。出于感谢，Cortez随同你一起去挖掘宝藏。可由十字路口西南的蓝色传送石直接前往Rio Ebro，消灭众怪，抵达西南角，Cortez发现宝藏线索，自动进入秘密洞窟。他取走宝藏后留下一颗龙珠，将它嵌入死龙眼睛后可进入秘密洞穴，在4个箱子里藏着极好的装备（包括一本奇书），但对开锁技能有较高要求。在死龙旁边还能挖掘到水手们埋藏的许多财宝。

萨拉丁骑士团

Amir告知，西方人无法真正成为该组织的正式成员，只能被赐予神眷之子（Favored One）的称号。任务1：寻找Ali。到港口区的酒馆与老板娘交谈，原来她就是易容后的Ali，拿其信件复命；任务2：夺回圣物Shard of Dreams。在奴隶贩子的头目身上，击毙他后即夺得；任务3：捐献1颗宝石。探险中能得到宝石，或者去港口区北面一房屋购买；任务4：梦境考验。选择以智力或武力方式经受一系列考验，前者是回答3个随机的谜题，后者须连续杀4批怪物。对10多级的角色而言，武力方式较为困难，可等到20级之后再接受此项考验。

城内其它任务

莎士比亚的写作因Muse被扣在富商夏洛克那儿而无法进行。到神庙区找到夏洛克，出500元换得钥匙，用它打开银灰色箱子拿到Muse，回复莎士比亚，获赠一本书Eloquent Works。将书拿给中国大使Weng Choi，满足其收集奇书的癖好，方能从他那儿购买炸药和其它稀罕品。切记要收集他这儿的所有炸药，此时先买下风之卷轴（Wind Scroll）。将卷轴送给港口区南面的女船长Isabella，达成其心愿。接着，第二次帮助莎士比亚，替他向夏洛克求情，延长还贷期限。成为见习骑士后，进入伽利略天文台，瞧一下望远镜可+1感知。神庙区的审判官Dominguez需清除散布于该区的魔法灵体，四处收集一番，可帮其完成任务。Machiavillle需要保镖，答应后若出门即遭遇刺客，跑到他身旁保护之，并消灭刺客，此任务可等升到较高等级后再接。塞万提斯在神庙区空砍怪物，答应帮助

他，跑了一段后提出带他去找那个隐形怪物。在达芬奇处获知需找到一支魔笔让塞万提斯将那个怪物写成小说，为此由十字路口往南到巴塞罗那海滨（Barcelona Coast），在破旧风车旁发现堂·吉诃德（Don Quixote），说清楚他只是虚构的骑士，将其打发，拿到魔笔。

城外其它任务

在丛林区中部碰上伐木工Felipe，答应救其女儿。由十字路口的东北来到宗教裁判所外（Inquisition Exterior），在其东北从地精的刀下救出小女孩。从此区北面进入宗教裁判所牢房，撬开牢房门，在第一层帮助一个死囚解脱其亡妻的灵魂（打开其妻的牢门）；在第二层遇到伽利略（Galileo），他要救朋友浮士德（Faust），后者被关在第一层，只有用审判官的钥匙才能打开其牢房（凭借好口才找审判官要）。到巴塞罗那海滨，在东面碰到船长Morales的冤魂，答应找出暗杀他的人。回到巴塞罗那港口区，在最东面的那条船上遇到一名被割了舌头的水手，获得线索后去酒馆找一名Demokin水手，获得暗示凶手是"她"。到舰队最西面那条



在废旧风车旁可碰上堂·吉诃德。



哑巴水手是发现暗杀船长凶手的第一环。

船上找Isabella，她承认自己是凶手，此时可接受其贿赂而闭口，也可向中间船上的Duke揭发之，使Morales的冤魂得以安息。

七宗罪



这名守卫自愿跟随作战。



在地精部落入口，用火球术伤敌。

游戏中设置了7个与七宗罪相对应的魔鬼，在西班牙有3个。第1个在宗教裁判所牢房第2层（笔者没动它）；第2个在奴隶贩子巢穴外，由该区东面进入鼠怪的洞穴，杀到尽头由黄色传送石转至一个小洞穴，用火球术攻击魔鬼及其召唤出的喽罗，夺得鼠人毛发（Wererat Fur）和一本奇书，后者可交给中国大使；第3个是地精族的可汗（Khan）。在河流区耐心消灭完所有地精，在北面由黄色传送石转至河中央见到河仙（River Dryad），答应消灭地精头目可汗，然后由该区西北离开，穿过场景虽小却十分险恶的水帘洞，抵达地精部落的驻地。一出来就遭到围攻，其后经过漫长细致地灭敌，可在北面找到可汗藏身地的入口。在西面救下审判官Darsh，此时主角是12级，即使合Darsh之力，也无法击败强大的可汗。因此要等从法兰西回来，等级达20以上时再来找可汗的晦气。击毙可汗后，河仙的回报是+1幸运。部落驻地的西南通赏金杀手营地，其头目所售的铁锤只适合对付一般的地精。



第二章 法兰西

成为圣殿骑士团（或宗教裁判所）正式成员后，组织首脑即交付下一阶段的核心任务：去Montsenat，保护那儿的圣物（Relic）。由十字路口的蓝色传送石前往Montsenat，从小树林起，就会遇上新型的怪物，其中有魔法师型的角色，蓝色魔法灵体的补充因此会源源不断。注意分批诱敌，逐步推进，扩大战果，在西南和东南各有一个动物巢穴，可用作探险。在小树林的北面进入Montsenat殿堂，怪物数量更多，主要是毒性强的远程攻击和血长攻击力强的近身攻击，此时若能选择Venom Ward的Perk，不妨选择之。由南面继续下往Montsenat深处殿堂，从其西北杀



正式加入圣殿骑士团的仪式。

到东南，由于怪物多，主角的等级可升至15级。在尽头房间，一名幸存的重伤骑士Montgomerie说遭到强大怪物和刺客的围攻，圣物被抢，现在必须去法国Montailou镇找Michel，提醒他保管好自己的圣物。

比利牛斯山脉

由蓝色传送石抵达Duero平原，碰到审判官Diego，答应协助他剿杀北面的暗黑审判官。此区狼多，容易对付，但需避开南瓜似的植物，它们会放毒。在西北找到暗黑审判官，难以力敌，将他们分批诱出消灭，全部消灭后Diego即离开。由北面抵达比利牛



岩石巨人速度慢，这是它的致命弱点。



经过Ogre洞穴，绕到了比利牛斯山中央大门的另一侧。

斯山脉，它分南北两半。在西班牙这边的是南半部，在法国那边的是北半部，中间被一道大门隔断，只有走山中的Orge洞穴才能连通。山脉上的敌人主要是岩石巨人（Rock Titan），血长但速度慢，可边打边跑分批消灭。进入Ogre洞穴，由南往北蜿蜒杀过去，Ogre的敌人远近结合，但并不会构成严重的威胁。这里魔法补充丰富，用魔法的角色更容易过关。由东北角到下一层洞穴，仍然分批诱敌，出口在西北角，但必须先干掉七宗罪里第4个魔鬼Aka Manah。战斗一开始，它即变出多个幻影，利用洞穴还算开阔的特点，施展火球术攻击，当魔法快耗完时逃出去，补满血和魔法后再进去。只要不被幻影包围，干掉Aka Manah并不很困难。出来后，清除山脉北区的岩石巨人，在北面由蓝色传送石前往法国Montailou镇。

Montailou镇

此地场景较大，能接到不少任务。村镇区在中央，有3座建筑——酒馆、镇长室和修道院。在东北山上遇到达芬奇，他需要魔法宝石来修复其坠毁的飞行器。在镇西面找到那个商人，得知宝石被审判官拿走了，或文或武从村中心的审判官那儿拿到宝石，交给达芬奇。从酒馆老板处获得线索，买瓶酒去墓地，点最左上角的墓碑，获知密码。再去场景北面，发现一颗石头像，在那里挖得宝物。在南面桥头有一小孩呼救，过桥干掉怪物，救下其父亲Maury。在场景西北尽头能碰上七宗罪里的第5个魔鬼Nanghaithya，它透露七魔鬼都听命于老头子，这是第一次听说Boss的名字。对付Nanghaithya的策略是利用后方漫长的道路，一边往后跑一边施展法术攻击。但它会施展缓慢术来减慢你的速度，而且要命的是该法术有累积效应，以至到后来根本不可能跑得动，只有在血瓶的支撑下跟强敌拼耗并将其击败。

在酒馆再次遇到达芬奇，他说先知Nostradamus能预测未来命运。到场景东南，找到女巫Asha，她是七宗罪里的第6个魔鬼，但现在已弃恶从善，她揭示出Nostradamus的藏身位置。在西南水屋区的尽头找到Michel骑士的住所，说服门口的巨人Lucius放行。Michel说他们所保护的圣



巨魔Lucius站在Michel骑士的木屋前。

物都是在大裂变中使用的物品，其中圣枪藏在陵墓（Crypt）。于是主角按照主线流程先去墓穴找圣枪，再去找先知Nostradamus。在完成主线过程中回到Montailou镇时，可在镇中央遇到一女子，她请求救出被巨人们困在Toulouse镇的丈夫Tereo。由蓝色传送石抵达Toulouse，从巨人族头目Lethos那得知是Lucius的过错。回Montailou镇找Lucius，话不投机，只得用边打边退的战术摆平他。取其石心交给巨人族，他们即撤走，Tereo夫妇得以团圆。

陵墓

抵达入口区，正好发现两个刺客溜

进了陵墓，轻松干掉拦截的亡灵，也跟着进去。接待室（Antechamber）里设了一个骗局，击毙棺材里的怪物后，跑出来一个强大的骷髅守卫。不可力敌，边转圈边施法攻击，取胜后捡得一把假圣枪。用它作钥匙，下至第2层（Retreat of Souls）。真正艰难的战斗由此开始了，几乎要消灭一支亡灵军队才能拿到圣枪，亡灵中包括强力攻击的大骷髅、自爆的半身僵尸、放闪电的魔法怪，其中尤以Revenant难对付，切不可同时对付两个大骷髅。主角出现于第2层的西北，分别探索西南、正南和东南的3条通道，小心陷阱，在其尽头各找到矮柱机关，全部拨动它们后，入口处的装置将发光。点击该装置，东面开启拱门，里面跑出来第2个强悍的守卫，要靠不停地移动和攻击才能取胜。穿过拱门往东探索，不时发现假墙，里面只提供更多的探险，可以不进。如想减少战斗量，也无需打开沿途的棺材。到尽头拨两个矮柱机关，开启一条往南的通道，由它到尽头即是第3层的入口。在第2层探索时可找到一件对付亡灵的好武器Ivory Mace of Divinity。

第3层（Doomed Plateau）里高级亡灵更多了，新增以冰系魔法攻击的北极冰魔（Arctic Succubus）。入口处有亡灵骑士，他们能帮助抵御亡灵。此层的目标是去场景正西，直接往西的道路被两堵墙封上了，只有绕经南或北的通道，跑半个场景抵达那儿，见到圣女贞德（Jehanne d'Arc），但暂时无法通过她这关。从贞德处往东走中央通道，打通两堵墙后，在它们中间有扇往北的石门，穿过它到尽头，找到三人委员会，了解贞德被阿拉丁神灯诅咒的经过，再以Pious Child的证词回去取信于贞德，其身后的木栅栏才被放下，过去下至第4层（Burial Chambers）。第4层的回旋余地小，怪物仍然很多，因此战斗更艰难了。由南往北杀到尽头，进入第5层（Crypt of the Lance）。在入口大厅依次拨东北、正东和西南的机关，开启东北的石门，其中在第3个机关旁捡得阿拉丁神灯，它能满足一个愿望，笔者选择了解除对圣女贞德的诅咒。沿着通道杀到东部尽头，消灭3副棺材之敌（其中有强悍的Revenant），旁边的铁栅栏才会放下。踏上蓝色地板，被传送到圣枪的埋藏大厅，解除陷阱，拨机关降下木栅栏，终于从中央的大棺材拿到圣枪，由传送门返回Montailou镇。


在东南尽头终于找到了第3层的入口。


从这副大棺材里取得圣枪。


在陵墓第一层夺得的圣枪是赝品。


在通道尽头拨矮柱机关。

先知Nostradamus

此时主角已达24级，可先回西班牙去完成一些艰难的任务，比如击毙地精族可汗、通过萨拉丁骑士团的考验等。由蓝色传送石前往Nostradamus藏身地，第一个地点是Heart of Fire Entrance。一人跑过来说Nostradamus正遭Hujark刺客的攻击，请求紧急增援。场景中出现了新的敌人，由Hujark武士、弓兵、盾牌兵、刀客（Blademaster）和魔法师组成，其中刀客最难缠，他们的作战力极强，基本只能单挑。到东北下洞穴Clan of the Hand，一进去就遭围攻，不敌时就逃出洞外，补满血回来再战。从北面南下、左下、正下和右下3条路都通场景南部，3条路途中各通一个供探险的洞穴。随便走哪条路，抵达场景南部，杀光怪物，出去来到Tourniquet of Pain。在这片山地场景，需蜿蜒绕经中央，由西南到东北。途中除了敌人外，还有几门投石车的定点轰击，注意避开石头的常规落地点。到东北再进洞穴Clan of the Skull，又遭痛苦的围攻。蜿蜒探索，用火球术对付成群的绿色怪物效果甚佳，因为不愁没魔法能量补充。从场景西北开始探索，绕经西南、东南，最后到东北角，进入先知的藏身地。他正被3个刺客围着盘问，不久即被敌人击杀。动画结束后，敌人转过身来攻击，利用房间中的空地进行周旋，不断施展火球术并注意补充魔法能量，获胜后与已化身为大树的Nostradamus交谈，了解到许多事情。随即由传送门离开，返回Montailou镇……



第三章 英国

Montailou镇

时势巨变——英国对西班牙发动了突然袭击！Montailou镇已成一片废墟，巴塞罗那也陷入苦战中。此阶段的目标是杀出重围，击毙幕后策动势力德鲁伊的头目。主角出现于Montailou镇修道院旁，帮助旁边的审判官抵御英国

士兵，但英国士兵实在太厉害，拼尽全力才将教堂前的五六名士兵摆平。敌人由守卫、皇家守卫、德鲁伊、水手、军官和士兵组成，皇家守卫最厉害。由于敌兵死后既不掉血瓶也不掉魔法瓶，因此战斗相当艰苦。在墓区有不少魔法补充，依靠它们打通往北的道路，过桥后往东，绕经场景北面、东面抵达东北山头，只有用那儿的传送门才能返回巴塞罗那。离开前可探索



回到Montailou镇时，一切都发生了变化。



Asha已改恶扬善。

场景其它区域，发现西南的水屋区已成废墟，Michel骑士不知去向。在东南的Asha倒是好好的，敌人动她不得，偶尔遇到两方相斗的场合，多是英军占优，赶紧加入战团，运气好的话能救下一两个骑士，此后可将敌引到他们这里来消灭。

西班牙

回到巴塞罗那神庙区，到处碰到西班牙人与英军的战斗，不过西班牙人在数量上不再处于劣势了，作战因此也相对轻松。绕到西北大教堂前，这儿有众多审判官和骑士，此后可将敌人分批引往这里来消灭。进入大教堂，获悉圣物已被劫走。清除神庙区之敌，由南面前往门区，这里新出现的英国弓兵让人非常头疼，他们能轻松地把人击倒，而且



将敌引到大教堂门前消灭。

射速很快，至于冰怪（Ice Wargolem），可用火击术轻松击毙。有个好消息是，铁匠和中国大使还活着，可到他们那做买卖，切记收集炸药和血瓶。出城到十字路口，敌弓兵更多，且借助障碍物之利射击。可用火环术烧之并逃出其射程，待法术失效后再重复施法，可相对轻松点。对付火怪（Fire Wargolem）只能提高火系抗性再以物理攻击相对抗。由于所有出口都被封住了，只能前往正西找传送门，但敌人在那儿的防守很密集，有不少皇家守卫和2 个闪电怪（Lightning Wargolem），好在他们数量不多，用对砍和火击术击毙他们。

德鲁伊

由十字路口的传送门抵达以太空间（Ether Plane），主角虽已达31级，但对付众多英国弓兵仍需相当小心。逐步往东北渗透、诱敌，到尽头走传送门来到德鲁伊大本营Silbury Hill的门外，这儿可补充魔法能量，随即进见习神庙（Temple of the Initiate）。入口处有名骑士能加入，不过他能力太差，起不了什么作用。敌人当中新增精锐战士，按照老步调，引诱灭敌。从入口大厅往南穿过一道火墙，沿走廊往西绕到大厅西面的房间，拨矮柱机关打开大门，这样可直接由入口大厅前往第2层（Stone Chamber of Wyrmkind）。第2层的场景布局相当有特点，主角出现于中央大厅，周围有4道大门，其中西北和东北大门的机关就在旁边，可开启之。西南和东南大门的机关则在另一侧，必须穿过西北和东北的大门绕到那边去才能开。在绕圈过程中必然遭遇重重拦截，因此只绕一边即可。目标是绕到场景南面，开启并穿过一扇石门，继续南行，到尽头下第2 层


狮心王的巨型雕像。

(Antechamber of Lore)。沿着一条蜿蜒狭窄的通道从东北往西南杀过去，途中捡得Firedrake大盾牌。第4层(Exalted Chambers)即是德鲁伊头目所在地，刚好看到刺客正在传达老头子对德鲁伊的极度不满。这儿敌人众多，必要时退往上一层。灭敌后，在德鲁伊头目身后房间发现狮心王巨型雕像，点击它可得到1个戒指。走传送门抵达另一个以太空间，驻守在此的2名刺客狂热者(Assassin Zealot)令笔者35级的角色吃尽苦头，汗！而后走传送门前往沙漠。

沙漠

沙漠中的敌人主要是大、小蝎怪，对付小蝎怪可用魔法和物理攻击取胜，但对付大蝎怪Monstrous Scopion则不行，或者边打边跑，或者躲到沙漠废墟中，它能看到你，却无法攻击到，于是成为活靶子。场景很大，要经过漫长的探索和诱敌才能肃清。中部有个商人Ali Akbah，在他那里可买到一件极品武器Scorching Blade，特别适合火系魔法使用者。由场景东北转至第2片沙漠(Shifting Dunes)，在其东南发现船的残骸。从西南杀到东北，途中接纳一名萨拉丁骑士的加盟。来到老头子要塞门口，七宗罪里的最后一名魔鬼Azi Dahaka即驻守在此。这条红龙并不难对付，只需提高火系抗性，站得离它远点，用火系魔法攻击并及时补充魔法能量即可，战斗过程中千万不可靠近它。击毙它后，进入老头子的要塞Alamut。

要塞

第1层Maw of the Assassin里的作


利用沙漠废墟对付大蝎怪。


必须站得远远地，不可靠近红龙。

战需频繁使用提高物理抗性的防御法术，因为刺客们的攻击力很强。主角出现于东南，往西北的大路被铁栅栏堵上了，只好先后往西和往北绕。刺客们占据地形之利，站在平台上射箭或施法，可用火环术烧敌并及时逃出其射程，法术失效后再重复施法。若对攻，则不可靠近敌人，站得越近，被箭射倒的可能性就越大。寻找矮柱机关，拨动它们可解除附近的障碍，比如开门或停止地刀。到西面和东北拨过机关后，可解除中央大道前的铁栅栏。往西北上台阶，进第2层Acid Wash。一下底层走廊，旁边就涌出酸水，造成持续的酸系伤害。这里仍有敌人站在两侧的高台上，因此这儿的难度更高。采用诱敌和火环术并及时退回到台阶上，慢慢消耗掉敌人。当走廊转南时，往下诱敌切不可引来2个以上，因为退路被酸水和铁栅栏挡住了。好在场景不大，从东北绕经西面杀到东南，下第3层Chamber of Torment。这一层的目标在西面，但被4个嵌在墙上的怪兽陷阱挡住了，只有分别前往西北、西南、东北、东南4个方向，找齐4个怪兽牙齿(Jeweled Tooth)方能开通道路。怪兽牙齿都放在方形地毯上，其中东北角的最麻烦，需连续拨动多个机关才可拿到。

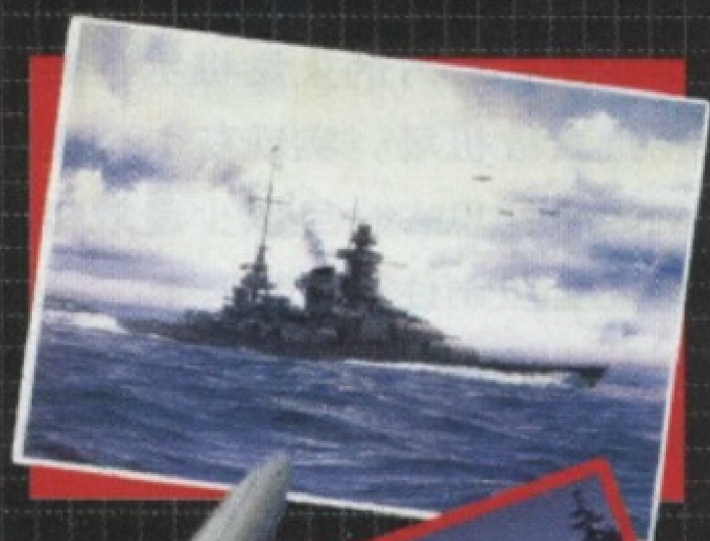
这儿的敌人中出现了更多的刺客狂热者。下第4层，目标是中央大厅的魔镜。主角出现于正北，先扫清西北之敌，拨机关进入中央区。先后扫清西南和西北之敌，在其尽头分别拨机关，打开通东南区的两道铁栅栏。接着杀至东南区的尽头，拨最后一个机关，彻底打开环绕在中央平台旁的3道铁栅栏。在走到中央平台的魔镜前，要做好一切必要准备，与老头子的决战异常艰难。

变身为红龙的老头子并不可怕，只要不靠近它，就能慢慢收拾掉，但它隔几秒就召唤出的刺客实在极难应付。由于周旋范围已被铁栅栏限制在极小区域内，以至没多少空间躲避刺客们的围追堵截。若要取胜，需做如下事情：使用防火、防电、防寒、防酸卷轴，喝下加速药水；跑到红龙身前捡地上的一件圣物，它能提高属性；将所有炸药都放在红龙身旁，然后跑开；施展各种防御型魔法，注意别和药水的效果相重叠；开始攻击红龙，用火环术和火球术，及时喝魔法药水补充魔法能量；依靠高速躲避众刺客的攻击，及时加血。只要炸药和血瓶准备得够多，就能击败老头子。战后，他开启一道传送门溜了，故事还将继续…… P


在进魔镜前，做好一切准备。


在铁栅栏限定的狭小区域内进行决战。

继《战地1942》及其资料片《进军罗马》获得巨大成功之后，第2部资料片兼1.45版补丁《战地1942——秘密武器》又于今年8月上市了。该作的制作商和发行商仍然是Digital Illusions和美国艺电。Digital Illusions在《战地1942》发布以前只开发过数款基于3D技术的赛车游戏，不过这为其日后开发《战地1942》积累了不少有用的经验。《秘密武器》引入了二战后期交战双方许多未真正投入实战的实验室中或设想中的武器和载具，其变化之大、种类之多，尤其是运输机的机动空降和水陆两栖载具，对于玩家的战略战术思路必将产生重大影响。它提供了8幅制作精良的场景地图，全是以二战实际战役为蓝本进行设计的。





战地1942——秘密武器

Battlefield 1942: Secret Weapon of WWII

■湖南 =|HERO|=blacksmith

战术经验篇

在经历了《战地1942》及后续资料片《进军罗马》近一年的洗礼后，玩家的技战术水平大多度过了入门和进阶阶段，是否能成为高手往往要看实战经验和意识。不过，《战地1942》并不是一个强调个人能力的游戏，尤其是当个人技术发展到一定层次后将出现瓶颈现象，即使投入很大精力，某一方面的作战能力也不会有太大提高。这时候，战术的重要性就体现出来了。所谓战术，其实就是组织各兵种协同作战的方案。在各方面兵种实力基本对等的前提下，不同的战术方案和临场指挥应变对胜负起决定性作用。笔者根据在HERO战队中做战术参谋的经验，先谈谈对战术的理解。

在步、坦、空3个主要兵种中，空军最重要（在海战场景里则海军最重要），强大的空军可逆转地面颓势，不过，制空权的取得不能没有地面部队的配合和支援。简单说，如果机场被对方控制，导致飞机无法起飞，再强的飞行员也英雄无用武之地。在具体实施中，可将制空权分为局部制空权和全局制空权两个层次。前者是指将空军集结起来，不要单独外出，和地面主力一起行动，或攻或守，在己方基地、据点上空确保制空权，打击来犯之敌，准备进行空中决战。那种王牌飞行员单独去敌区域轰炸的个人英雄主义行为，不应在有组织的团队中出现，那样除了为飞行员个人增加分数外，对自己这一方的局势并不利。当空中主力决战后，取得优势的一方可着手压制对方机场，使敌飞机无法起飞；同时，侦察兵在敌机场附近埋







蓝方的大型运输机。



三轮摩托车可运载士兵在场景中快速移动。



总评 91

制作	Digital Illusions
发行	美国艺电
载体	CD×1
类型	主视角射击
语言	英文/中文
环境	Win9X/2000/ME/XP

画面：★★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium III 1GHz
显卡：32MB以上3D加速卡
内存：128MB RAM
硬盘：1.2GB

伏，封杀对方防空炮手，并为火炮提供指引，后方的火炮根据侦察兵的指引炮轰敌机场，实现获取全局制空权的战术构思。一旦以少量战机和火炮的配合压制住敌机场，其它飞机即可对敌人的其它地面目标展开肆无忌惮的轰炸，己方地面部队的行动也必然相当顺利。

坦克作为陆战之虎，在地面对抗中居核心地位。要练好坦克，一方面需多打，以熟悉各类坦克的弹道曲线、填弹间隔和震动反馈力度，这些



红方侦察兵从这个位置给指引比较合适。



蓝方T28超重型坦克卡在桥上。

都是只能意会而难以言传的。另一方面还需了解坦克的薄弱部位，即尾部和履带。鉴于越来越多的坦克手都极力避免将尾部暴露给对手，因此坦克对抗时履带一般是重点打击部位，其中又尤其以履带两端的两个大齿轮为重点，击中那儿可立刻让对方坦克冒烟。不过坦克的优势并不仅仅在于它的厚装甲和强火力，更在于它的机动能力，即以高速移动在场景中穿插。此举可牵制对方兵力，达到减轻正面战场压力的战术意图，且延长自己在众敌兵攻击下的生存时间。火炮是地面载具中最需关注的兵种，其主要战术用途是由侦察兵、工兵配合，朝敌方士兵的出生点或布了雷的桥梁、狭窄路口轰击，对敌造成巨大杀伤，或阻止对方坦克通过某条要道。

步兵是基础，但也最苦，什么叫炮灰？玩过《战地1942》就知道了！步兵的作用五花八门，难以尽述。值得强调的是应和坦克主力一起行动，或上坦克机枪位，或乘APC，起协助、支援、配合的作用。在制定战术时，既要明确目标、层次分明，也要有所侧重，有所为有所不为。比如在突出部之战，蓝方应淡化山顶风车远桥的防守，因为虽然在这儿顽强抵抗的确能拖住对手，但红方坦克近在咫尺，增援源源不断，坦克数量处于劣势的蓝方必然吃亏。何况重兵投入前线必然导致后方据点空虚，若被红方偷袭基地得手，那么蓝方就必败了。合适的策略就是淡化风车和远桥的防守，将坦克集结在河的一侧，以布雷、火炮轰桥将敌阻挡于河的另一侧，迫使对方派士兵过河来攻击，以己方的坦克去对付敌步兵，从而将己方劣势转变为局部优势，最终以拖延战术和开局点数上的优势来赢取胜利。

场景分析篇

鹰巢（Eagle's Nest）

场景概述：本关共6个据点。红方在山上占据山顶、隧道哨所、山腰3处。其中山顶提供2辆坦克、2辆虎炮坦克、2辆吉普车；隧道哨所提供1辆坦克、1辆吉普车、1辆三轮摩托车，有维修平台；山腰提供3辆APC、1门反坦克炮。蓝方在平原，占据村庄、桥头哨所、山脚3处，除了山脚提供1辆APC外，其它所有载具都在村庄出现，包括1辆M4坦克、2辆火箭坦克、2辆T28超重型坦克、3辆吉普车、1辆APC、1辆三轮摩托。任何一方占4个或4个以上据点，即可令对方遭受罚分。

场景分析：山腰与山脚相距很近，双方步兵首先在此展开短兵相接的激烈争夺。红方坦克可先于蓝方坦克对山脚的战斗提供支援，因此将有初期优势。红方的弱点是一旦山腰被夺，下山道路上必然经过的那座桥很可能被蓝方布雷封住，火箭坦克再于后方火力压制，红方就很难下山，而只占2处据点的局面若维持下去，红方

红方秘密武器：

水陆两栖吉普车（Schwimmwagon）：可在陆地和水域快速移动。乘客座上设机枪一挺，适合走水路偷袭敌后方据点。

飞行背包（Rocket Pack）：连续按动跳跃键，可一步步升往高空，不过捡起飞行背包时，枪也必须换成特定的微型冲锋枪。它适合用于飞跃铁丝网、河流、小山等障碍物去敌后偷袭。

微型火箭机（Natter Rocket Plane）：单引擎拦截机，携带有限的非制导火箭，适合攻击敌轰炸机和坦克。

毛瑟K98榴弹步枪（Mauser K98 Grenade Rifle）：工兵使用，替代了炸药。共6发弹药，开火后投出1颗榴弹，适合于防守布了雷的桥梁、路口或攻击房屋内的敌人。

荷顿喷气机（Horton HO 229）：看起来像灰色的蝙蝠，装备了机枪和非制导火箭，既适合对空，也适合对地，属战斗轰炸机。

边三轮摩托车（Harley-Davidson with Gun-Mounted Sidecar）：乘客座上装备1挺机枪，适合步兵在场景中快速移动。

Gewehr 43：装备了瞄准镜的半自动步枪，可打5连发的狙击。

自走防空炮（Flakpanzer）：将4管37毫米防空炮架在T38坦克的底盘上，对空、对轻型装甲车都很有效，自身有16毫米厚的装甲。

Fallschirmjager Gewehr 42：红方新型攻击步枪。

虎炮坦克（Sturmtiger）：在虎式坦克底盘上装了一门岸炮，威力强大，但弹药仅15颗，而且炮管调整角度很小，反震力很强，适合中远程火力压制。

V2人工制导火箭（Wasserfall Guided Rocket）：这是红方对抗蓝方轰炸机的利器。步兵进入操纵台后调整好发射方向，发射后火箭在空中高速移动，可用键盘调整飞行方向撞击敌机，特别是运输机。

必败。因此红方须全力拿下山脚，再以布雷封桥和路口、虎炮于高处火力压制的战术阻挡蓝方坦克的增援。若山腰被夺，则一面力图冲下山，一面派步兵由隧道哨所走小路下山，去蓝方后方据点偷袭，以图扭转局面。

蓝方开局应在山脚以防御姿态作战，尽量拖延对方升旗（不代表不进攻山腰）。后方坦克分两路尽快增援山脚，一路走近道，过两座桥去山脚，此路易被对方虎炮压制，且进入山脚据点时正面对敌，损伤度会较高；另一路走河流左侧，沿乡间小道绕至山腰、山脚的侧面，从侧翼攻击敌人。左路这条道上必然经过一个狭窄路口，红方若控制了山脚，则应在此点布雷，防止蓝方坦克通过。走左路的蓝方火箭坦克还可对山道上的虎炮或红方山腰的出口实施火力压制。蓝方的优势在于从后方增援山脚的速度快、增援的道路不唯一，这有利于其在劣势下发动有组织的反攻。若蓝方占了4个据点，应留1到2人在村庄防守，以防红方的偷袭。

埃森城（Essen）

场景概述：本关共4个据点，开局全由红方占领，其中工厂被铁丝网围住，只能从正面过桥进入，这儿提供2辆虎炮、1辆防空自走炮、1个V2导弹发射架、1辆三轮摩托车，注意桥边的碉堡里有个飞行背包。另3个据点分散于城镇建筑群中，最前面的旅馆提供1辆防空自走炮，市集提供1辆坦克，酒吧提供1辆三轮摩托车。工厂与城镇3据点之间由一座石桥相连。蓝方基地远在郊外，提供1架运输机、2架战斗机、1架AW-52战斗轰炸机、1辆两栖装甲车。任何一方占据3个或4个据点，即令对方遭受罚分。

场景分析：此场景很有特色，红方主守，蓝方主攻，必然发生的城镇巷战对步兵对抗力有较高要求。蓝方应首先消除罚分的影响，开局压力较大，必须主动进攻。进攻的方式主要是靠运输机的机动空投，其次是两栖装甲车的运送。由于红方必然分兵防守各点，蓝方大量空降到某一据点可形成局部兵力优势，夺下一点并不会太困难。为了保障运输机的安全，战机应优先摧毁红方的V2导弹发射架，运输机自身飞在高空中，躲在地面防空火力的视线之外。拿下1个据点后，步兵由此大量出生，与对方进行巷战。用战机摧毁红方装甲车辆，便于步兵扩大战果。一旦蓝方拿下城镇区的3个据点，固守工厂的红方将因遭受罚分的影响而非常不利，要过桥也绝不是那么容易的事。蓝方还能空降到工厂房屋顶上扯旗，可极大干扰红方在工厂的防守。总之，蓝方的优势就在于绝对的空中优势和运输机的机动空降。

由于场景不大，红方坚决全面防守是可行的，在每个据点都留1到2人定点蹲守埋伏，用于应付少量空降下来的偷袭之敌。另外组织起由1辆坦克、6名步兵组成的救火队，蓝方大量空降到哪儿，就往那儿增援，尽量不让蓝方占得任何一个据点。若蓝方拿下了1个据点，则红方可调工厂的虎炮和其他步兵一起反扑那里，虎炮对付在狭小区域里出生的步兵有巨大的杀伤力。工厂的防守必须高度重视，因为这儿提供多辆载具和V2导弹发射架，尤其是V2，是打击敌运输机和战机的关键，使用精确的话就可遏制蓝方的绝对空中优势。工厂的防守还应提防蓝方空降到房屋顶上扯旗，可让1人用飞行背包飞上屋顶埋伏。另外派1名侦察兵去蓝方基地提供指引，用工厂的虎炮朝那里轰击，使蓝方的飞机难以起飞。总之，红方一方面要固守工厂，另一方面在城镇区里也必须展开激烈争夺，否则一旦城镇区3点失陷，再想攻过去就困难了，因为石桥



河流并不能阻隔双方的攻击行动。



蓝方空降后展开巷战，扩大战果。

蓝方秘密武器：

小妖战机（F-85 Goblin）：配备1000发机枪弹的微型喷气式战斗机，适合于制空。

气垫船（Commando Raft）：顾名思义的水上载具，配备了一挺机枪，可载4人，水上移动速度很快。

布伦式轻机枪（B ren-Light Machine Gun）：英军士兵用枪，它精确、稳定，适合步兵之间的对抗和防空。

AW-52战斗轰炸机（Armstrong Whitworth AW-52）：外形类似巨大的白色宽翼蝙蝠的喷气式飞机，携带了炸弹和非制导火箭，主要适合于对地攻击。

火箭坦克（Sherman Tank with T-34 Calliope）：在M4坦克上架了一个多管火箭发射架，既拥有坦克的攻击力、装甲和机动性，也拥有类似卡秋莎火箭车那样强大的压制火力，还能按照侦察兵的指引进行攻击。缺点是反震力太强，若两人同时操作，将影响攻击精度。

T28超重型坦克（T95/T28 Super Heavy Tank with AA Gun）：美军当时最重型的坦克，厚装甲、强攻击力是其优点，缺点是炮管转动幅度很小，若无步兵保护，易被敌工兵摧毁。

飞刀（Throwing Knife）：英国特种兵的标准武器，高度致命，杀敌无声，适合偷袭或在弹药耗光时用。

运输机：可载6人，是一座可移动的空中出生点，适合于机动空降步兵。

很可能会被蓝方布雷封死，而后呆在工厂的红方就只有遭受蓝方战机屠杀的命运了。

哥特防线（Gothic Line）

场景概述： 红方和蓝方分别从自己基地出发，争夺3个灰色据点。红方基地在山顶，提供2辆虎炮、1辆坦克、1门山炮、1门岸炮；蓝方基地在平原，提供1辆超重型坦克、1辆火箭坦克，2辆三轮摩托车。在3个灰色据点中，山脚提供1辆坦克（红方）或1辆火箭坦克（蓝方）；桥头提供1辆虎炮（红方）或1辆超重型坦克（蓝方）、1门岸炮、2门山炮；村庄提供1辆虎炮、1辆坦克（红方）或1辆超重型坦克和1辆M4坦克（蓝方）。任何一方占据2个或3个据点，即令对方遭受罚分。

场景分析： 山脚离红方基地近，步兵冲下山抢之，可比蓝方坦克更快抵达。装甲部队则去村庄，占领它顺利发展，因此红方开局占领2个据点应无太大问题。激烈争夺的地方在于山脚这个据点，蓝方装甲部队在开局后将很快抵达这里，而其步兵在占领桥头后也会夹击山脚。红方争夺山脚的安排可分为多个方面，一是山顶岸炮轰击蓝方基地坦克进逼的道路，或轰击敌步兵由桥头进逼山脚的道路；二是步兵在狭窄路口布雷，阻挡来自蓝方基地的装甲车辆；三是在村庄据点的人马保持对桥头的压力，牵制住蓝方兵力。当山脚丢失时，红方有两种选择，一是步兵从山顶出生，猛攻山脚据点，虎炮在山坡上轰敌。二是部队主力从村庄出生，猛攻桥头据点。

蓝方开局步兵可乘2辆摩托车抢桥头据点，然后分头开超重型坦克、上岸炮、在桥上布雷，装甲部队和部分步兵则进攻山脚据点。由于山脚是蓝方装甲部队增援桥头的必经之路，所以不打通这儿将很难作战，至少应将它扯灰，使己方免遭罚分之苦。桥头的防守以岸炮和超重型坦克为核心，抵挡红方数量占优的装甲部队。工兵于桥上布雷，步兵则往山坡上冲，必要时火箭坦克可在后方根据指引轰击红方村庄出生点。但对于蓝方来说，更重要的还是从桥头和基地两路夹击山脚，夺取后留部分步兵防敌兵从山顶冲下来。双方都应练好岸炮的盲打，在没有指引的情况下摧毁对方的岸炮，这能大幅度减少己方的伤亡。



红方步兵冲下山顶，争夺山脚据点。

Hellendoorn镇

场景概述： 本关共7个据点，蓝方占据了北面的3个，其中西村提供2辆坦克、1辆吉普、1架小妖战机；东村提供2辆坦克、1辆吉普、1辆摩托车、1辆水陆两栖装甲车；最北端的水车据点提供1辆水陆两栖装甲车。红方的3个据点分散于南部，其中研究所提供1辆自走防空炮、1辆坦克、2辆水陆两栖吉普、1辆摩托车；V2发射场提供1辆水陆两栖吉普；定居点（Blockhouse）提供2辆坦克、2辆水陆两栖吉普、1架微型火箭机。中央的Hellendoorn镇作为平衡和左右双方形势的据点，什么也不提供。任何一方占4个或4个以上据点，即令对方遭受罚分。



自走防空炮摧毁蓝方战机。



红方偷袭得手后布雷封路。

场景分析： 此关双方的进攻路线都很多，使得攻防转换变得相当复杂。双方的两栖车辆都能运送步兵走场景东、西两侧的水路去对方据点。在争夺中央的Hellendoorn镇时，蓝方相对紧张些，因为只能通过一条道路进逼那里，而红方则能走近路或绕远道前往那里，因此Hellendoorn镇对蓝方更具战略价值。如果红方占领了它，可布雷封住蓝方坦克部队逼近的道路，且步兵能埋伏于道路旁边的山坡上打击下方的敌人。作为一种补偿，蓝方的飞机适合制空，红方的飞机仅适合对付装甲，虽然红方有自走防空炮来遏制蓝方的小妖战机，但庞大的场景和小妖战机飞快的速度都会令这种阻碍打折扣。

红方一开局就抢中央的Hellendoorn镇有微弱的时间优势，同时为了减轻中央点争夺的压力，必须派步兵乘两栖吉普车走水路去蓝方据点，以图将蓝方坦克牵制于其据点旁。微型火箭机打击蓝方坦克，弹药耗光时可神风撞敌。自走防空车密切关注蓝方飞机动向，同时兼职防备蓝方乘两栖装甲车偷袭后方据点。夺下Hellendoorn镇后尽快在蓝方必经之路上布雷，可有效封死敌装甲车辆的进攻，维持据点数的优势。而对蓝方来说，走水路偷袭对方和防备对方的水路偷袭是同一个问题，可由同一组人员承担。小妖战机应尽快击毁红方飞机，减轻己方坦克所承受的压力，随后再打击敌兵。蓝方坦克主力要尽快赶往中央据点，后方步兵乘吉普尽快增援。若中央点无可挽回且对方布雷封路，可用坦克佯攻，步兵主力走水路去敌后方。对双方而言，出飞机的据点的价值都是最大的，即蓝方的西村和红方的定居点。

Kbely机场

场景概述： 本关共4个据点，开局全由红方占领。蓝方基地与第1个据点收费站（Toll Booth）隔桥相望，提供

1辆坦克、2辆APC、3辆摩托、1门山炮、2门AA。红方的前3个据点——收费站、中屋、东屋各提供1辆摩托车，其中中屋据点处的楼房里有飞行背包；最后方的Kbely机场几乎被铁丝网全围住了，主要入口在东面，南面的入口虽摆了障碍，但步兵也能通过，此据点提供2架荷顿喷气机、1辆坦克、1辆APC、1辆摩托车和1门AA。场景相当开阔，河道纵横，房屋散布，桥梁颇多。任何一方只有占据全部4个据点，方能令对方遭受罚分。

场景分析：蓝方开局必须强攻过桥，扯灰甚至夺下收费站，消除罚分的影响是第一要务。针对对方可能布雷封桥的战术，山炮和坦克只能隔岸进行火力压制，步兵分成几个方向渡河攻击，由1到2名工兵上桥尝试排雷。由于蓝方基地离收费站很近，步兵阵亡后增援很快，而收费站一旦扯灰，红方的增援就必须从中屋赶去，所以蓝方强攻夺下收费站不会太难。接下来转入地面步兵的高强度对抗，双方步兵主力在收费站与中屋之间的地段上交火，由于红方有飞机和坦克的增援，势必有些优势。而蓝方的策略则是派少数人乘摩托车绕道去机场，渗透并偷袭机场对红方将是一个非常严重的威胁，特别是如果有飞行背包帮助的话，蓝方步兵可轻松飞过铁丝网、飞到房屋屋顶去扯旗。这样一来，迫使红方必须留下部分兵力防守机场，从而减轻正面战场上的压力，以步兵数量的优势来试图抵消红方的空中优势。

红方的策略是无论在什么时候，都要留下相当的兵力防守机场。只要守住机场，2架荷顿喷气机就能发挥巨大的杀伤作用，足以弥补前线兵力不足的劣势。开局时应在收费站坚守，工兵布雷封桥，步兵散开隐蔽趴射，尽量拖延蓝方的进攻，坚持到己方飞机和坦克前来增援。当收费站丢失后，战术思路以消耗战为核心，多防守，少进攻，不要去进行无组织的反攻，步兵多找隐蔽处趴下射击，阴暗的夜间环境对防守方多少会有所帮助。派1名步兵专门带着中屋的飞行背包跑回机场，即使中屋丢了，也不将它留给对方。另外，设专职侦察兵，封杀蓝方的防空炮手。总之，此场景很强调步兵的对抗能力，而红方的飞机将为其带来巨大的优势。

Mimoyecques城

场景概述：本关共5个据点，开局全由红方占领，蓝方基地远在海洋的另一侧，它提供1架运输机、1架AW-52战斗轰炸机、1架小妖战机，4艘登陆艇。5个据点分为两大块区域，即城镇区和要塞区。城镇区离海近，有3个据点，其中港口提供1辆摩托车，农场提供1辆自走防空炮、1架荷顿喷气机、1辆摩托车，Mimoyecques城中心提供1辆虎炮坦克。要塞区与城镇区隔着一座石桥，相距较远，有2个据点，其中机场提供1架荷顿喷气机，V3工事提供1座V2导弹发射架、1辆自走防空炮、1辆坦克、1辆摩托车。在要塞区的山坡边缘座落着2门山炮，俯视石桥和城镇区，在城镇区四周和机场旁边都散布着一些AA。任何一方只有占领全部5个据点，方能令对方遭受罚分。

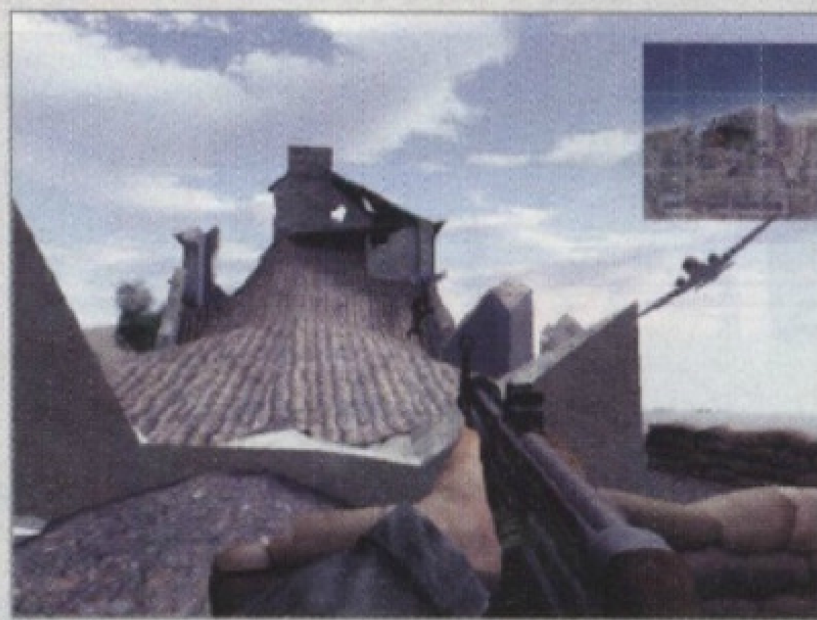
场景分析：红方的防守将因5个据点过于分散而相当艰难，想要守住全部据点几乎不可能。防守的关键在于摧毁蓝方的运输机，使其无法到达红方据点上空，否则蓝方将很容易形成局部兵力优势，轻松拿下据点。摧毁运输机的手段一是靠2架荷顿喷气机，二是靠V2导弹，尤其是后者，必须由经验丰富的人负责。只要能阻止蓝方的运输机过海，红方就胜了一半。在步兵防守分配上，必然要分兵于各据点布防，其中V3工事须重点防守，因为它提供至关重要的V2导弹，而且红方缺乏失守后反攻夺回的有效手段。



用虎炮对抗空降下来的蓝方步兵。

此外为了保护好V2发射架，自走防空炮和AA都须高度戒备，并派专职工兵维修发射架，2架喷气战机重点维护己方区域的制空权，兼职打击敌登陆艇，越海攻击运输机的责任由V2导弹承担。

蓝方的首要目标是将运输机开到红方据点上空。为了规避V2导弹的打击，运输机起飞时可改变起飞角度，起飞后尽量飞往高空，躲到敌防空火力无法看到的云层里，在这种高度上，V2导弹即使发射上来，也将发生螺旋抖动，影响其攻击精度。要优先摧毁红方的V2导弹发射架，消除其对运输机的首要威胁，其次才是争夺制空和打击地面目标。步兵开局应先乘登陆艇去敌区，少量步兵暂时不出生，等运输机飞抵红方据点上空时再出生并空降。一旦运输机抵达红方据点上空，蓝方就能以机动空降力在局部迅速形成兵力优势，一举夺取据点。鉴于红方两块区域相距遥远，蓝方很容易扩大战果，夺取该片区域的全部据点，再以消耗战法攻击红方的另一片区域。在空降时，应以V3工事据点为优先目标，因为它相对也比较容易夺取。



一名蓝方士兵埋伏于废墟中。



蓝方步兵空降到V3工事上空。

Peenemunde群岛

场景概述： 红方从北部基地、蓝方从东南基地，争夺它们之间的3个灰色据点。红方基地提供2架微型火箭机、1架荷顿喷气机、1辆摩托车、1辆水陆两栖吉普；蓝方基地提供1辆超重型坦克、1辆火箭坦克、1辆吉普、2辆两栖装甲车、1艘气垫船。在3个灰色据点中，旅馆离红方基地仅一桥之隔，提供1辆虎式坦克、1辆虎炮、1辆自走防空炮，它的扯旗范围大，若该据点被蓝方占领，则只提供1辆火箭坦克。南部机场离蓝方基地也是一桥之隔，提供2架小妖战机、1架AW-52战斗轰炸机，若被红方占领，则只提供1辆虎式坦克。最关键的据点是东部的岛屿，它的扯旗范围很小，容易防守，且无论谁占领都提供1座导弹发射架。若红方占领，还提供1辆自走防空炮和1辆水陆两栖吉普；若蓝方占领，则提供1辆火箭坦克和1辆吉普。任何一方占据2个或3个据点，都可令对方遭受罚分。

场景分析： 各有一个据点离一方近，双方各持一点属必然。其后双方装甲过桥时必然面对面，对抗的结果将影响谁有更强实力去参与岛屿的争夺。不过开局时双方的形势有相当大的区别，即红方的飞机先出现并起飞，可攻击蓝方的坦克和压制机场，这将有助于红方坦克在过桥后掌握优势。而蓝方的优势则是渡河载具多达3辆，可运送大量步兵去岛屿，而红方仅有一辆只能装载2人的两栖吉普可涉水去岛屿，因此不出意外的话，蓝方在开局后将控制2个据点。接下来的进程就是看红方如何利用开局微弱的空中和装甲优势，消除罚分的不利影响，并力争掌握2个据点，控制住V2导弹发射架。

蓝方开局应尽快占领机场，使飞机尽早起飞，参与制空权的争夺。防空火力掩护装甲部队过桥，部分步兵乘两栖装甲车和气垫船去岛屿，控制该点并使用V2导弹摧毁红方战机，同时防备红方的水路进犯和派工兵在桥上布雷，阻挡即将进逼过来的红方装甲部队，依托桥梁的关卡作用，以步兵坚守岛屿。另一方面以V2和战机力争抵消红方开局时的空中优势。总之，维持占2个据点的优势是蓝方的战术核心。而在红方而言，开局战机的行动很重要，分头打击V2火箭发射架、蓝方坦克和停在地上的飞机，侦察兵配合封敌防空炮手。当进攻岛屿据点时，派工兵在通往机场的桥上布雷，虎式守在这儿阻挡蓝方装甲部队，虎炮则轰击岛屿出生点，掩护步兵走桥梁和水路的夹击路线，自走防空炮配合空军维护己方的制空权。特别注意的是，双方都可派1到2名步兵乘摩托车绕远道去偷袭对方据点。


对方装甲车过桥了。


水陆两栖装甲车冲上陆地。

Telemark研究基地

场景概述： 本关共7个据点，蓝方的3个据点在河流西侧，其中机场提供2架战斗机、1架运输机、1辆两栖装甲车、2辆吉普；西镇提供1辆坦克、1辆吉普、1艘气垫船、1辆两栖装甲车；西桥头提供1辆坦克、1辆吉普、1辆摩托车。红方的3个据点在河流东侧，其中Telemark住所提供2辆坦克、1辆摩托车、1辆水陆两栖吉普；Telemark研究中心提供1辆坦克、1辆自走防空炮、1门AA、1门岸炮、1辆水陆两栖吉普；东桥头提供1辆水陆两栖吉普、2辆摩托车。在河中央有座小岛，此灰色据点提供2辆水陆两栖吉普（红方）或1艘气垫船和1门AA（蓝方）。任何一方占4个或4个以上据点，即令对方遭受罚分。


1辆坦克加少量步兵足以防御桥头。

场景分析： 蓝方坦克数目比红方少1辆，应用于防止红方过桥，以及在机场与西镇之间机动防偷袭上。蓝方的2架战斗机则显得优势很大，若以1架为代价干掉红方的自走防空炮，战机和运输机几乎就可以肆无忌惮了，红方的坦克将变成活棺材，河心小岛的地位也将更为牢固。蓝方特别要关照的目标是研究中心的那门岸炮，防止它干扰战机起飞。一旦减弱了敌方的防空火力，运输机的机动空降力将极具威胁。在以少量步兵配合坦克防守桥梁和据点的情况下，众步兵由运输机出生，同时空降到敌方的薄弱据点，可一举夺占之。随后在空军配合下扩大战果，红方想翻身将极其困难。

红方既无战机，也无V2火箭，只有依靠自走防空炮和AA的防空火力来遏制蓝方的飞机；另一手段是岸炮手练好盲打，一开局就朝蓝方的战机方位轰击，使敌机无法起飞，同时侦察兵隔岸指引，以便岸炮手精确掌握轰击位置。只有这3个兵种的配合才能遏制住蓝方飞机的起飞，红方方能凭借坦克数量赢取微弱优势。即便如此，强攻过桥也不足取，一是难攻，二是河心小岛更具战略价值，无论谁占领了它，都能由此乘水陆两栖载具去敌后骚扰、偷袭。如果红方能占领河心小岛，必将对蓝方机场构成严重威胁，而对机场的偷袭将是红方的一项重要目标。红方还应组织一支救火小队，配给摩托车，当发现敌人空降时迅速增援那里。P



一统天下要术

■游侠创作室 飞雷

由诠积资讯制作的《三国霸业II》，与其一代相比可以说迈上了一个新的台阶。以即时战略结合角色扮演的游戏方式来表现三国时代大军对峙、兵戈交融的战争环境，让玩家既可以在“群雄自传”中直接体验到大军厮杀对战的快感，也可以在“天下一统”中以类似于传统战略游戏的方式施展一下自己的英明策略。不过不论以哪种方式进行游戏，玩家都可以在武将们的成长、升级过程中体会到与角色扮演游戏相同的乐趣，这种设计不失为一个好的创意。限于篇幅，这篇攻略仅对“天下一统”模式进行介绍并给出一定的指引，不过其中有许多内容也同样适用于“群雄自传”模式。

进入《三国霸业2》后可选择不同的游戏模式，在“群雄自传”中玩家只需注意战斗而无需关心内政，因此玩起来比较简单、轻松。而“天下一统”模式相对来说就要复杂一些，开始时有几个年代可供选择，每个年代不同的君主代表不同的游戏难度。进入战场后出现在面前的是一张全国大地图，游戏目的很明确，就是统一天下。不过要达成这个目标可是有很多事情要做的，下面就让我们一步一步来讲。

总评	85 
制作	诠积资讯
发行	寰宇之星
载体	CD×3
类型	即时策略
语言	中文
环境	Win9X/2000/ME/XP

画面：★★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：PentiumIII 500MHz
内存：128MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：800MB

一、外交

没错，开门第一件事就是搞好外交工作，因为这时你与其他君主的关系都是宣战，也就是说大家的军队一见面就会打。和所有的人都敌对，这可是愚蠢的做法，因此当务之急就是向一开始友好度就达到60的人请求“和平”，这样只要你不主动攻击他们，他们也不会主动打你。而对于友好度低于60的君主，只有通过送礼将友好度提高到60对方才会同意和平，送一次礼会花费100元，可提高友好度1点，这些钱是从首都里直接扣的（如果有两座以上城池，首都又没钱用，可以在主殿把首都定在另一座有钱的城池）。如果友好度能达到90，就可以提出结盟，盟友最直接的好处就是可分享视野，以便更好地设定战局。开始游戏后争取先和强大的君主结盟，把弱小的君主吃掉，这是最基本的战略。还有一个比较过分的做法，就是派几名武将跟着盟军前进，名义上是援助友军，事实上在他们苦战时只在一边看，他们攻城我们休息，等到打破城门后让友军与城中的敌将纠缠，自己冲入城中一个劲猛攻主殿，只要最后主殿是我们攻下的，城就归我们了。当然，在进入城门前最好先存一下盘，如果没达到目的可以再来一次。

二、内政

现在回到重要的内政上来，因为没钱没粮的日子可是什么都做不



了的啊。城中的土地数取决于城池规模，城越大空地越多，自然能建设的建筑也越多，城池也就越好。每座城都有5项重要指数：首先是人口，人口达到一定数量城池就能升级（共有4个等级），升级后不仅能提高城池防御力，还能增加城中巡逻兵的人数上限，而且在主殿能建造更多高级建筑；第2是金钱，这是一切活动都需要的东西，因此多多建造市集以增加金钱收入吧；第3是粮食，只有在主殿中征兵时才会用到，所以不用建造太多的农田；第4是商业与农业，加号前面的数表示建设增加的产值，后面的表示太守额外增加的



现在城中都是空地。



城中各建筑的建设。



发现村庄，占领后就能自动产生高级兵种。

产值；第5是民心，民心越高收入越多，人口增加越快。城中所有操作都会在以下3个地方进行：

主殿： 武将进入主殿后就能恢复HP，同时要让一名魅力高的武将作为太守管理城池。在主殿中有3种指令——军备、建设和征兵，在军备方面除了可购买装备外，当武将带兵数较多时还需要排兵布阵。建议步兵用偃月阵，骑兵用交叉阵，弓兵用雁形阵，其他兵种用锥形阵以加强武将攻击力，士兵间隔一般选“紧密”，行动方式通常选“重攻击”。金在建设方面最重要，所以一定要在开始时就多多建造市集与商会。市集可增加商业值20点，而商会可增加商业值总数的25%。由于每座城池中的土地有限，所以必须合理分配土地才能获得最大收益。假如有10块土地，经过计算可知建7个市集和3个商会就可得到最大商业增值（20×7+20×7×25%×3=245），因此一般来说按7比3的比例分配土地最合算。至于军事建筑，建议只造一座弓兵营就可以了，只有弓兵才可以派上城墙巡逻，也可以让他们在武将后面辅助射击。对于不需要的建筑可通过覆盖建造的方式进行改造。需要注意的是，如果把某种兵营覆盖了，就不能征该种士兵了。另外在主殿中还可以决定是否将此城定为首都，是否委任给太守让他自行管理内政。还有就是可以派出运输车，把物资送到其他城池，不过在配置物资时也许是由于Bug的问题，城中的物资可能会显示不出来。在运输途中一定要小心敌人的偷袭，因为运输车是没有攻防能力的，敌人一来只会投降。

客栈： 派一名武将进入客栈，可以和商人（奸商）进行道具与粮食的交易。随着时间推移，客栈中会出现一些没有名字的武将，只要派出的武将魅力够高，就有可能录用到他们（这可是免费的哦），不然就必须通过送礼，一次100金。一般来说，魅力低于60的武将需要送两次礼才行，魅力60以上的武将只须送一次礼，而魅力最高的刘备能直接招到人。客栈中最多能容纳3名队长，所以要经常去看看，把他们都录用到手下，人多好办事，就算是用来守城也不错。不过有时也会在客栈中发现著名武将，这就要看此人是否为当前君主的专属武将了，刘备请诸葛亮一定没问题，可周瑜是绝对不会理睬刘备的。

牢房： 将敌方武将体力打完后，他不会马上死掉，而是变为灰色，这时就可以控制他进入我方城池的牢房中（对于我方变灰色的武将，可以回主殿自动疗伤），注意要保护回城的俘虏，途中被人截了囚车就不好了。派1名魅力高的武将进入牢房，可对俘虏进行招降、送礼、斩首或释放。刚关入的敌方武将一定不会轻易投降，只有经过一段时间才有可能招降到。另外也可以像客栈中那样，通过送礼缩短招降时间。招降成功后其体力为1，只能回主殿休息或进客栈买红药恢复体力，要是看某人不顺眼，也可以把他宰了，以后他就不会再出现于当前游戏中了。不过对于君主，如果他还有城池是不能要他命的。

三、战争

设定好自己的内政方案后，就可以出城一战了。不过在开始战斗前，还是要先了解清楚各种武将的基本特点。武将除了基本的体力、法力、攻击力、防御力外，还有分别对应不同武将职业的5种属性值——武力：直接影响武将基本攻击力及武将体力值，是斗士升级时重点增加的属性；智力：影响武将技力值及执行内政时的成效，是书生升级时重点增加的属性；体魄：直接影响武将基本防御力及武将体力值，是剑士升级时重点增加的属性；敏捷：影响受攻击时的回避几率，是弓手升级时重点增加的属性；魅力：影响部分武将技的成功率及执行内政的成效。不同职业的武将除了使用不同的技能及装备外，当武将升级时得到的7点能力点数也是根据



职业自动分配的。

每名武将都有两种基本的共同技能——疾行与埋伏，各消耗技力20点。前者用来加快部队行军速度，做支援工作时一定要用；后者是用来原地隐藏，伺机偷袭敌人的。隐藏后的武将不能移动，敌人进入伏击范围后才会跳出来，若想取消隐藏就必须再使用一次隐藏技能。如果在使用技能时按住Shift键，那么全队所有的武将都将同时使用该共同技能。共同技能只有1级，而专用技能就有3级之分，等级越高消耗的技力越多，影响的范围越广，威力也越大。对于攻击技能来说，如果武将周围有一圈敌人是最好的使用时机。而辅助型技能大多都不实用，在战斗中很少使用。下面就分别介绍一下各职业技能：

剑士技能：剑气波与十字斩都是常用的攻击技能；鼓舞可增加我方士气，但作用不大；侦隐是侦测埋伏中的敌人，如果你知道周围有敌人埋伏那还用得着侦隐吗？乱用的话就是浪费技能值。

斗士技能：旋风击是与剑士差不多的常用攻击技能；愤怒能够降低武将自身防御力以提升攻击力，只有在己方人多的时候使用，不然都不知道自己是怎么死的；大喝能降低敌方士气，也是鸡肋技能。

弓手技能：火爆箭与闪电箭都是常用的攻击技能；远眺是个不错的辅助技能，使用后能够增加视野，可以打开更多的战争迷雾。

书生技能：火焰技与落雷技是威力最大的攻击技能；招降技有30%的几率招降敌兵，效果不好；治疗是最实用的技能，让书生在后方为友军疗伤是比较理想的选择；侦隐与剑士相同，就不多说了。

工兵技能：工兵可变身为攻城器，对于建筑物的攻击威力上升3到6倍，技能等级越高，造型越酷攻击力越大，不过变身后移动极慢，且不能再使用其他技能，除非再次变回人形；陷阱技能允许工兵在地上挖陷阱引敌人来踩，技能等级越高，陷阱有效范围越大且威力越强。敌人是无法看到陷阱的，如果我方不主动启动陷阱，也不会被陷阱的威力所误伤。陷阱只有用工兵的清除技能方能破解，不过搜寻并清除陷阱的技能并不常用。

了解了各种武将的特长后，就可以正式进入战争了。一开始只能看到自己的城池，所以要先探路，先把自己城池周围探一下，主要目的是找到自城范围内的村庄，攻击并占领。这些中立村庄不仅能让武将恢复体力，还能定期提供金、粮、士兵给所属城池，因此先占先得益。需要明确的是，村庄不论离城有多远，占村武将是由哪座城出战的，该村庄就归属于哪座城。当攻下洛阳、许昌这些大城后，要尽快外出占领村庄，再看看城池周围有没有中立的据点，有的话就先端掉，以免他们没事来骚扰城门，要知道那里会无限出现敌人，我方的那些城防兵是撑不了多少时间的。接着还要再看看我方城池与其他城池的路口之间有没有如“虎牢关”之类的要塞，有的话也最好占领，以后有敌人进攻时也好有个准备。

俗话说，柿子捡软的捏。从外交情报中可以看到其他君主的城池数与武将数。在游戏开始时，有的君主就一座城，武将也不多，他的城池就在你附近，那就一定要先消灭他。不过在这之前还是要先看看我方城池周围还有谁，以防后院起火。反之，趁敌方主力远征时打闪电战也是个很不错的计策，所谓兵不厌诈嘛。攻城时先要打破城门才能进入城中，敌方太守会在主殿里死守，所以第一目标就是主殿，只要主殿的耐久度没了，城就是我们的了。所以进了城后不要管里面出来的敌方武将，直冲主殿，就算有人被杀死也没关系，只要把主殿打下来城中的一切，包括牢房中的俘虏（就是刚才被捉的我方武将）就都是我们的了。占领城池后，破损的城门会恢复一些耐久度并自动关闭，这样城中剩下的敌方武将就成了瓮中之鳖。之后就可以把他们都关在牢里，不时找他们聊聊天、谈谈心，这样我军就能慢慢强大起来。而在游戏后期，剩下的几个君主都会有大量城池，那就只有各个击破了。占领一座城池后一定要派多名武将驻守，多多征兵，同时不停地修复城防，以保卫胜利果实。注意，主殿里一定要有太守（一定要有武将坐在上方的太守椅上），不然不管主殿还剩多少耐久度，敌人都会进入并占领之，这时里面的武将不管体力有多少都会被捉。

其实战斗的关键还是在于武将的多少，敌城中如果武将少，只要我方人多一哄而上很快就能攻下。反之若敌城武将人多，我军就会被反过来吃掉，所以想方设法减少敌城武将人数是取胜的一个关键因素。要想捕捉敌方武将，巧用工兵陷阱是个很不错的办法。用工兵在敌方城池门口挖好大量陷阱，接着派一名弓手远远射击城门，这时敌将就会出城反击，他们一出城就会踏上陷阱，连续吃五六个陷阱后，弓手就可以请他们回去喝茶喽。P

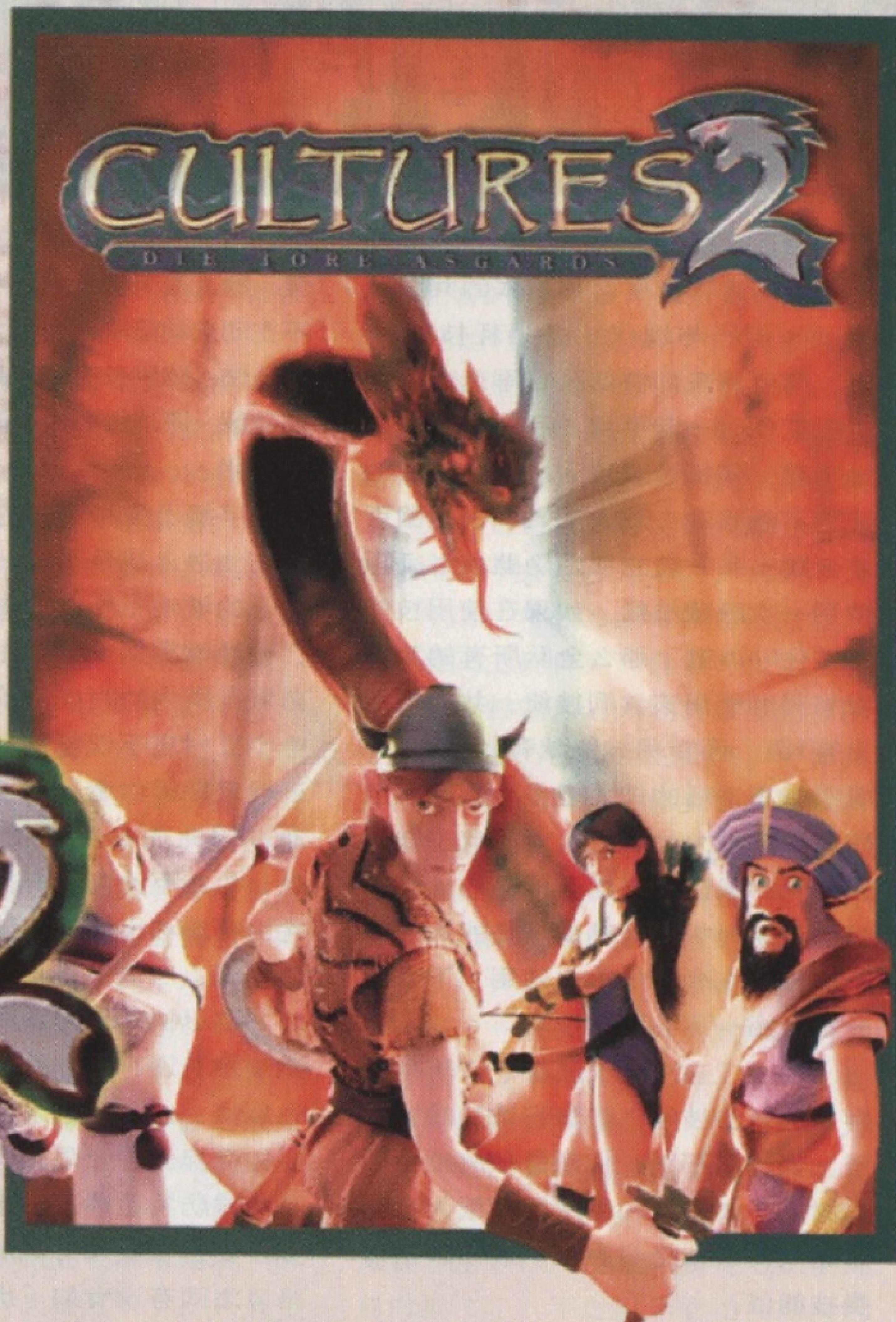


虎牢关之战。



全力攻击主殿成功。

由JoWood公司出品的即时策略游戏《文化2》，其开发商仍然是一代的制作者Funatics Development GmbH，光谱公司代理了其中文汉化版的发售。《文化2》是一款综合类型的游戏，它包括模拟经营、即时战略和角色扮演3种成分，游戏场景跨越欧洲、非洲甚至中东等地。主线情节是维京英雄柏嘉尼为除妖奔走世界各地冒险的故事，卡通风格的画面和幽默感十足的细节设定均令玩家倍感亲切。这款游戏的重心在于模拟经营，与复杂的《模拟城市》系列相比，它要容易上手得多。游戏中每位村民都有自己的名字，而且还能通过从事各种工作以提升相关技能。他们也需要吃饭睡觉，甚至还要你为他们解决婚姻大事，只要你能解决他们的基本需求，这些可爱的维京村民就能为你建造起一座巨大、富足的村落，让你在斩妖除魔的冒险中拥有足够的经济基础和军事力量。



文化2（中文版）

■贵州 yago

格陵兰岛

在冰岛附近的一个小村子里，主角柏嘉尼梦见自己与3位英雄共同对抗一只巨大的蛇妖，难道这是命运的暗示？疑惑不解的柏嘉尼决定去找村中的德鲁伊僧侣询问。先往左走靠近村子，然后沿着村子北面的那条碎石小径一直向上走。找到德鲁伊后他告诉柏嘉尼这可能是末日圣战的预兆，他建议柏嘉尼准备一艘船并带领村民迁往北国小岛，在岛上最深的火山口圆形石环处可以找到3位命运女神，也许她们能够给柏嘉尼一个准确的答复。


造船师需要10瓶蜂蜜酒。

柏嘉尼向村子东面沿着海边一直走，过桥后来到港口，造船师提出需要支付10瓶蜂蜜酒才能为他造船。按照德鲁伊的教学，先将至少两名村民转职为建筑工人，修造1座农场，然后再指派1名村民转职为农夫进入农场种植小麦，建议多派几位村民转为农夫。当农夫们的经验值足够后，德鲁伊僧侣会提醒你修建研磨工房，那些经验值足够的农民可担任研磨工人。接下来还要建造水井、烘焙工房、蜂房和酿酒场，其中烘焙工房和酿酒场都需要经验值足够


维京小村中一派生气。

总评 85



制作	Funatics
发行	JoWooD/光谱资讯
载体	CD×1
类型	即时策略
语言	英文/中文
环境	Win9X/2000/ME/XP

画面：★★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★

配置要求
CPU：Pentium III 800MHz
内存：64MB
显卡：16MB以上显示卡
硬盘：480MB

的村民转入任职。当烘焙师父经验值足够后转为酿酒师进入酿酒场工作，完成生产10瓶蜂蜜酒的任务后点击外交窗口，选中造船师后确认支付蜂蜜酒。而后柏嘉尼可只身上船径直往南航行，在地图南端黑色的小岛中央找到3位命运女神，她们告诉柏嘉尼，传说中的巨蟒优姆甘德将提前苏醒危害人间，为拯救整个米嘉大陆，柏嘉尼需要寻找与自己志同道合的3位战友并前往威格里瓦。命运女神还交给柏嘉尼5个箱子，并嘱咐他在踏上肥沃的土地之前切不可打开。

诺曼底

来到法兰西帝国的海岸登陆后，柏嘉尼等人先打开宝箱获得5个即时修造的建筑物卷轴。立刻修建农场、研磨工房、水井、烘焙工房以保障大家的食物供应，然后抽空修建住房、陶屋、石屋等基础设施。在海滩左下角会遇到一位神秘人物，他告诉柏嘉尼如果想在此地立足就要先帮助一位为情所困的王子，然后地图南面会出现城堡废墟中的诺曼王子。柏嘉尼带领士兵们前去相会，注意路上有恶狼。见面后王子诉说自己对法兰西国王之女朱丽叶的痴情，他请求柏嘉尼为他把情书送到公主手中，据说公主正在巴黎北面的花园中，此时地图上会出现公主所在地点。柏嘉尼一行找到公主后，这两位情人决心瞒着国王秘密结婚，柏嘉尼要护送公主通过圣皮耳谷地抵达教堂。公主会自行出发，赶紧带兵跟上，最后来到地图中心点的圣皮耳谷地入口，由此进入分支任务地图。

进入圣皮耳谷地后，柏嘉尼和公主出现在地图右侧，诺曼王子和牧师在地图最左端的上方等待公主前来举行秘密婚礼。开始往左走几步会遇到一群诺曼王子派来的援兵，带上他们向下方直走，然后沿着地图边缘一直向左前进，绕开地图中部坦瑞的要塞可省不少事，但要注意途中会遇上狼群，另外要随时关注士兵的饥饿度，适当时带他们到果树丛中休息一段时间。迂回到地图左端后北上，将公主送到诺曼王子那里，两位有情人终成眷属。

接下来回到主任务地图，为了赢得法兰西国王的信任，柏嘉尼等人必须赶走驻扎在地图东面的邪恶维京匪徒。诺曼王子派来的一队战士就在小桥附近等待会合，而维京匪徒们也送来口信，如果能有大批供品他们将自愿离开。选择进攻的话，由柏嘉尼带兵向城堡进发，不料途中传来消息，坦瑞这个叛徒居然趁机发动偷袭。此时最好把部队带回到果林中休息，片刻后诺曼王子派来的大部队会从北面开始猛攻维京匪徒的要塞，柏嘉尼等人也可从南面发动协攻，先打掉敌人的防御塔，消灭所有敌军后获得胜利。法兰西国王原谅了柏嘉尼等人，他透露在英格兰有张地图碎片可帮助英雄们找到威格里瓦。



痴情的诺曼王子正需要有人来帮助他。



护送公主绕路赶去完婚。



诺曼王子的大批部队从维京匪徒营寨北面杀出。







绿林英雄罗宾汉在此拦路打劫。



给傲慢的威廉铁匠多带些蜂蜜酒。

英格兰

柏嘉尼和村民们踏上了不列颠群岛，往西北方走会发现一些守卫，他们告诉柏嘉尼，往西南走可找到城市。沿着石径向左下来到伦敦，从市民处得知在地图北方有个古老的王国，也许可以在那里找到一些线索。与此同时，母舰附近从事采集工作的村民们也该有足够经验值，可以修建各种基础设施了。柏嘉尼率领士兵们离开伦敦，沿着石径北上，在岔路口向右走，经过漫长跋涉终于来到北方雪山。在古城废墟里，他们找到了索尔王国的老国王，这位老国王要柏嘉尼替他完成3个任务才肯提供帮助。第1个任务是消灭古城西南方森林里盘踞的狼群，狼群通常出现在石堆附近，柏嘉尼带兵可轻松完成这个任务，但要注意途中适当休息；第2个任务是要10单位油脂，当村子里负责采集蘑菇的采集者经验值足够后可转职为草药师，当他在草药房里劳动一段时间后又可转职为德鲁伊僧侣，此时再修建一级炼金房就能生产油脂了。然而要把油脂运到北方古城就要费点精神了——在海边造座木匠工房，把它升到第4级后生产手推车，然后将搬运经验达到10级的搬运工转职为贸易商，让他装备手推车。先设定贸易点为己方母舰和北方古城的货栈，再将手推车需要的货物设置为10单位油脂，他会自行到仓库里装货。接下来出发前往北方古城，如果让贸易商自行移动他会在伦敦西北的桥上遭遇罗宾汉等人的拦截，这些绿林好汉们索要10个金币的过路费，如果没有交费下次再过此桥就会遭到攻击。因此最好让贸易商沿着北面的雪山绕道前往北方古城，沿途注意休息进食，把油脂全部卸入北方古城的货栈后即可，而罗宾汉的问题最好也能顺便解决。在北方海岸有个叫约克郡的村子，他们似乎对柏嘉尼尚有疑意，只有先进贡10单位蜂蜜才能化敌为友。没说的，多修几座蜂房，攒够蜂蜜后就在外交菜单里支付。获得约克郡的友谊后继续派贸易商往来于己方基地和约克郡之间，他们需要蜂蜜、面粉和木制工具，能提供黄金和金币，这些都是玩家急需的，所以要迅速打通贸易路线，而且要多派两位贸易商。当有足够金币后向罗宾汉等人支付过路费，得到几名长弓手。再过桥前往大陆西

上手指南：

模拟经营是整个游戏的基础，单人任务模式下敌人很少会发动猛烈进攻，因此玩家通常可以先发展基础设施，待实力雄厚后再着手完成主线任务。常言道，兵马未动粮草先行，解决村民们的吃饭问题是发展的第一步，只靠果树保证不了太多人的口粮，而且果树吃光后需要等一段时间才能重新长出果子，所以必须修建农场、研磨工房、水井及烘焙工房等配套设施生产面包。很多玩家发现自己一出来根本无法修建最基本的农场，这是因为村民们都还没有工作的缘故，一旦有人转职为任何一种采集者，建设菜单里就会出现农场。

此游戏中大多数建筑物出现的条件要看工匠的技艺水平。例如让一位村民转职为农夫，并为他修建农场开始种植小麦，当该农夫的耕种技能达到10级后，建设菜单里才会出现修建研磨工房的选项，此时可将该农夫转职为研磨工人并移到研磨工房上班，另选其他村民接替农夫的工作。当研磨工人的研磨技能达到10级后又可修造水井和一级烘焙工房，则研磨工人继续转职为烘焙师傅生产面包，刚才转职的农夫接替研磨工人的职务，然后继续抽调新手接任农夫。石匠、陶匠、木匠、铁匠等系统的升级和建造顺序与此相似，修建这套食物系统的地点最好接近森林、黏土和石块等资源，以便日后升级扩展，同时可方便其他工匠取得食物。每关开始没有铁矿和黄金类采集者，只有技能达到10级的石块采集者才能转职为铁矿或黄金类采集者，当他们的采铁或采金技能达到10级后玩家才可修建铁匠铺，还要等到铁匠10级后才能修建铸币厂。

繁殖村民必须要有女性村民、住宅和充足的食物，先让女性村民定居于住宅中，然后令其结婚，她会自行选择伴侣，成功后住宅门口代表该女性村民的蓝色方旗会带有双环标志，这就是说她已婚了。此时可令其生男或生女，生下的小孩长到10岁后即可变为普通村民。如果缺乏足够食物或住宅正在升级时，女性村民将无法进行生育。迷路也是经常困扰玩家的一个大问题，玩家可命令游戏中的英雄们前往远处地点，但普通村民的AI就弱得多了，他们需要路标才能辨认自己的方向。早期时可让一位村民转职为探勘家插设路标，如果需要与某地的NPC建立贸易关系也要在通往该NPC的道路上多设路标。但即便如此仍然会有采集者偶尔迷路，这大概是游戏设计上的Bug。

搬运工到10级后可转职为贸易商，为其配备手推车或牛车之类的运输工具可大幅度提高工作效率。与NPC的货栈贸易离不开贸易商，选中贸易商后先设好贸易路线两头的建筑物，然后点击"设定贸易商"确定贸易项目，只要道路通畅，贸易商会自动完成任务。贸易商有时也可充当高级搬运工，把工房生产的货物拉到母舰或货栈中去，他们的工作效率比搬运工高多了。

战斗方面基本没什么复杂的技巧，铁匠铺和防具铺都可提供士兵们所需的高级装备，行军打仗时要注意的还是粮食问题，如果长时间吃不到东西士兵们甚至会饿死。行军时最好选择有果树的地方暂停休息，在开战之前最好强迫士兵们吃饱睡足，否则他们打着打着居然会丢下敌人直扑果树而去，简直能把你气得七窍生烟。当然，玩家也可选择禁止士兵们进食，但这样做很危险，战斗激烈时你根本觉察不到士兵们是否快饿死了。

南探测发现诺丁汉郡和布里斯托郡，布里斯托郡同样对柏嘉尼抱有怀疑，支付10枚金币可化敌为友，再支付10枚金币可得到几名法兰克长剑战士。

老国王的第3个任务是到北方孤岛寻找一名叫威廉的铁匠，务必从此人那里得到魔法短剑。渡海需要造船，只有在海边的木匠工房才能造出船来，过程有些漫长，期间赶紧生产蜂蜜酒。大船竣工后派柏嘉尼和搬运工登船，同时往船上装20瓶蜂蜜酒，一切就绪后启航向北一直驶去，在孤岛的码头上遇见铁匠威廉。这位大哥很傲慢，他会分两次索要20瓶蜂蜜酒，满足他后得到魔法短剑。此时北方古城的老国王会把一张有关米嘉巨蟒的地图碎片交给柏嘉尼，并告诉他第2张碎片可能在拜占庭皇帝那里。

意大利

因为风暴的缘故，柏嘉尼等人不得不在意大利靠岸补充给养，不料却遭到撒拉森人的袭击，他们劫持了所有妇女并索要50金币的赎金。剩下的村民赶紧开始建造生产吧，把两个士兵也转职为工人，因为人手实在太紧张了。派柏嘉尼沿着石径往北可找到拿波里村，这里的村民可提供金币，但他们需要蜂蜜、面粉和木制工具。尽快让木匠工房升到3级并造出手推车和牛车，或者可用柏嘉尼找到的魔法卷轴即时生产1座，但都必须等到木匠的木工级别够高才能出现此建筑。把熟练搬运工转职为贸易商，装备运输工具后赶紧开始做生意。注意如果让木匠工房与对方货栈直接贸易，得来的金币会散放在木匠工房附近，并不计入库存金币中，己方货栈需要搬运工将这些金币运回。

地图东部的罗马也可提供金币，他们需要的货物是陶器、砖块、家具，不过考虑到路途遥远，这并不是一个好贸易对象。要和罗马展开贸易首先必须完成他们交给的任务——到北方洞穴中消灭传说中的怪兽。柏嘉尼进洞后会有名法兰西勇士陪伴，这就是他梦中的英雄朋友艾贝思嘉，两人出现在地图东部，那只怪兽的位置在地图左下角。先向左走，然后朝上，再转右，按顺时针方向来到地图右端后沿着边缘往左下前进，沿途会不断遇到狼群，不过凭两位英雄的手段消灭它们基本没问题，关键是要注意休息恢复生命值。意想不到的是，最后的怪兽居然是只红眼睛的兔子，三下五除二砍翻它后完成这个分支任务，艾贝思嘉也由此加入冒险队伍。在地图南面还有个村子贝那文，但这里只提供武器装备，基本没有什么贸易价值。当两位英雄回到村子里时，基地应该攒足50枚金币，支付赎金后救回妇女们，本关胜利结束。


撒拉森匪徒劫走了全部妇女。

米拉格

来到拜占庭名城米拉格后得知要见


抓紧时间发展生产攒集赎金。


本关最大收获是多了一位英雄。


据说公主就囚禁在这里。


杀入秘密洞窟中拯救公主。


先修筑工事再与法拉第将军翻脸。


这场战役难度相当大。

皇帝必须等上1年，无奈只得先安家，只有人口达到20后国王才会接见。大船靠岸后不要在滩头扎营，尽量向西南角靠拢，在有金矿的山脉旁修建农场。柏嘉尼向上直走，在河边有个宝箱可获得1名德鲁伊僧侣。艾贝思嘉向东，但不要走桥，从桥下方的浅滩过去，径直到拜占庭城里把所有宝箱都打开，里面有个是获得任意建筑物。然后回到桥梁守卫处，从东门进入打开所有宝箱，里面也有个获得任意建筑物的卷轴。然后再从桥上回基地，守卫会向你索要5把长剑作过路费。现在开始专心发展生产，重点是增加人口，顺便把5把长剑的分支任务也完成了。要增加人口就必须保障粮食和居住条件，很快就能到20人。但拜占庭国王又提出第2个条件，他要柏嘉尼带至少15名战士前来见他，说是有重要任务。于是赶紧造兵营，并继续增加人口提供兵源。如果交了5把长剑，就可以带着大队人马浩浩荡荡开到米拉格城，拜占庭皇帝终于以诚相见，原来皇帝的女儿失踪了，他怀疑是西北方的土匪干的，拯救公主的任务也就交给柏嘉尼等人，同时国王增派了一些援兵。现在的目的地是地图西北角的土匪要塞，如果硬攻兵力不成问题，同时还能发现这些土匪训练有素，似乎不像一般的匪徒。另外一条路是从土匪要塞与北面的山脉堡垒之间的山峰中穿插过去，直接来到地图西北角的秘密洞窟入口。进入洞窟后只有柏嘉尼和艾贝思嘉，用诱敌入伏的战术慢慢向前移动，注意随时休息恢复生命值。开始两位英雄出现在地图右下角，公主囚禁在地图右上角，沿途会看到多块石板，踩上去就会打开通道门。在中部地区右侧可通过魔法箱子得到大批部队，但有的箱子里却会冒出恶狼来。集中部队消灭地图左下部分的残余敌军，把所有石板都踩一遍，通向右上角公主囚禁处的石门才会打开。大家一拥而入杀掉守军救出这位公主，原来她也是柏嘉尼梦中的英雄之一。救出公主后回到主任务地图，摧毁土匪要塞，与国王派来的增援部队会师即可过关。拜占庭皇帝感激之余将第2张地图碎片交给柏嘉尼，同时还派精锐的法瑞奇守卫队护送英雄们。

法瑞奇守卫队

拜占庭帝国的东部边境传来不利消息，法拉第将军已经和后方失去了联系，难道是撒拉森人要大举入侵？英雄们和法瑞奇守卫队带着疑问来到前线，当务之急是要和法拉第将军联系上。法拉第将军的营地在地图西北角，而撒拉森人则盘踞在东面。柏嘉尼等人找到法拉第将军后，这位骄横的将军正急于出兵攻击撒拉森阵地，他要求柏嘉尼等人招募30名士兵。之后不久撒拉森的将军也送来通告，他希望柏嘉尼等人不要轻举妄动。先组织生产，造出烘焙工房后可保证粮食供应，然后给妇女们安家，迅速生产大批兵源。有了30名士兵后，法拉第将军立刻下令发起进攻，但撒拉森人却请求柏嘉尼等人前往谈判，看来这其中似乎有什么蹊跷。柏嘉尼与艾贝思嘉只身来到东面的撒拉森营地，这才得知原来战争是法拉第将军一手挑起的。法拉第将军得知阴谋败露后索性抖出当初组织土匪劫持公主的秘密，深明大义的撒拉森将军派兵援助柏嘉尼，对法拉第将军的讨伐战打响了！敌军占有地形上的绝对优势，撒拉森援兵会从东面对法拉第将军的要塞发动进攻，但别指望他们能有多大战果，要想夺取胜利还得靠自己。在与法拉第将军撕破脸皮之前最好派柏嘉尼或艾贝思嘉探索地图上各处宝箱，收集尽可能多的兵力和投石机，在法拉第要塞的西南角出口外修筑由营栅和防御塔构成的防线，记住防御塔内要配备弓箭手，准备齐全后再动手。这场战斗可谓艰苦卓绝，但并不要求全歼敌人，只要能杀入山顶上的敌人主寨并摧毁多座建筑物后法拉第将军就会撤退。取胜的关键在于稳步挺进，同时要保证士兵的装备供应，尤其是防具。

拜占庭之役

法拉第将军逃回拜占庭后果然逼

宫篡位，当柏嘉尼等人赶回首都后遇上在城外焦急等待的席拉公主，往上走一点就能获得一个完整的基地，现在要做的是渡河登陆北岸。让木匠师父赶紧造船，3位英雄加上一些平民上船后紧贴着南岸向地图东北航行，在靠近最右上角的地方有片黄色的沙滩可供登陆。在登陆点附近扎下营寨，上方有个忠于老皇帝的拜占庭村子，那里有4个宝箱，其中有任意建筑卷轴。接下来向西南面的敌军营寨挺进，法拉第将军会试图拉拢柏嘉尼等人，如果向他支付10柄长剑和10副铁盔甲可暂时缓和矛盾，这招在抵挡不住时再用吧，现在当然不能和这个叛贼言和。先不要攻击建筑物，只对敌兵动手，一旦交火后登陆点会出现老皇帝派来的大队援兵，而且敌营内所有建筑物都会变为中立状态。3位英雄率领大部队向西一路杀去，在西北方还会遇到一个友好的桥梁守卫村落，把残敌剿灭在地图西端的营寨中。法拉第将军见势不妙逃到北面山顶上的要塞负隅顽抗，先集中兵力扫清要塞出口下方的3个敌人据点，这些据点均有防御塔和投石机，用人海战术一拥而上即可拿下。稍作休整后在要塞南端出口外设置防线堵住敌人门户，山上几乎没有资源，所以力求消耗敌人有生力量，如果可能也应在己方防线后修造农场、研磨工房和烘焙工房生产粮食供应部队。等待时机成熟时以精锐部队迂回到地图西北角，沿着山顶小径从左侧突袭敌大本营，全力以赴摧毁敌人的主要建筑后夺得胜利。柏嘉尼等人成为拜占庭的英雄，他不仅得到了地图碎片，也得到了席拉公主的吻。英雄们的冒险仍将继续，据说最后的第3张地图碎片在遥远的东方，公主也借口去亚历山大看望姨妈而加入了柏嘉尼的队伍。

亚历山大

柏嘉尼等人没有找到公主的姨妈，据说有位叫雅法的富商可能知道地图碎片的秘密。在出现地点的东面不远处可找到雅法的货栈，但这位奸商要你先带5柄长剑来交易。本关并无恶战，因此玩家可放心发展经济，所有基础设施最好一并建全。为加快工人速度可在建筑物之间修筑石路，很快铁匠工房升级后即可生产长剑。在此期间向东南探索可发现亚历山大城，城中有很多宝箱，3位英雄过河出城向东而去，沿途还会遇到一些商人货栈。在地图东南角有位老人哭诉山那边的强盗抓走了阿里巴巴。来到右边强盗营寨前被索要10瓶蜂蜜酒，在外交菜单里交出蜂蜜酒后这些贪婪的强盗还要10瓶。当强盗们喝得烂醉时，派英雄们趁机摸进关押阿里巴巴的地方救人，阿里巴巴获救后要求英雄们带他去见他的弟弟。此时铁匠铺应该已完成5柄长剑的生产任务，让搬运技能上10的搬



大盗营地里居然关着阿里巴巴。


先以兵力优势清剿外场。


阿里巴巴的弟弟在地图西南角。

辉煌


打开箱子油灯精灵就会出现。


这位就是哈里发国王要抓的大盗哈奇。


把大队妖怪甩在身后不用管它。


可怕的米嘉巨蟒优姆甘德。

运工转职为贸易商，装备手推车后在铁匠铺和雅法的货栈之间开通贸易路线。雅法却又变卦，他要英雄们到地图西南方的岩石花园去找一盏老旧的油灯。别理这家伙，带着阿里巴巴往地图西南走，那里有撒拉森人的营寨，如果要安全通过必须向他们进贡15单位的大瓶生命药水。交出买路费后从营寨下方的一条小径来到岩石花园门前，阿里巴巴的弟弟正在那里等候。阿里巴巴念动咒语打开岩石花园的魔门，英雄们进入花园后可在纪念碑旁的箱子里找到油灯。油灯里出现一位精灵，他告诉柏嘉尼等人最后一张地图碎片就在巴格达，英雄们立刻启程前往这座东方古城。

巴格达

柏嘉尼等人开始出现在地图西面，有村民从北方逃出来说那边有暴民作乱。不用理睬，尽快开始全套基础设施建设，但要记得在北面修建两座2级防御塔，把开始时的士兵全部转为长弓手驻入其内，必须要发展的有2级炼金房（大瓶生命药水）和2级防具铺（长弓、投石车）。3位英雄先向地图中部探索，巴格达赫然出现在眼前，国王哈里发要求英雄们帮助他捉拿大盗。在巴格达东面有座赏金猎人的营寨，也许他们会有那位大盗的消息？柏嘉尼等人穿过巴格达继续向东旅行，在地图东头终于发现了赏金猎人的营寨，不料对方却以箭雨相迎，听他们的喊声似乎是担心柏嘉尼等人抢功。绕到营寨下方可以看到有个叫哈奇的男子被关在那里，难道这就是我们要找的大盗？这里要救出哈奇有两种选择，一种是支付15单位的大瓶生命药水化解赏金猎人们的敌意，一种是从基地运来投石机，砸破营寨围栏后冲进去抢走哈奇。救出哈奇后哈里发国王派来使者要大家前往东北的神秘谷地寻宝，据说那里有座施了魔法的神秘圣殿。4位英雄来到地图东北角的山谷入口处，不料这里有3只塞壬女妖，她们的歌声迷住了3位男英雄，只有席拉公主不受影响。要救同伴们必须找到哥蓝帝号角，让公主沿着进谷地的黄沙路一直向东北走，如果遇到野兽袭击就拼命跑，途中会在路旁发现那只巨大的哥蓝帝号角。吹响号角后解除了塞壬女妖的咒语，英雄们最终得以进入道路尽头的圣殿。圣殿内的道路很简单，不过要进到深处必须回答神谕使者的7个问题。每个问题都有ABC三个答案，在囚禁怪兽左边的石板按钮代表A，下方的石板按钮代表B，右方的则代表C。神谕使者每提出一个问题，柏嘉尼等人都要踩下代表正确答案的石板，如果答对可继续下一道题，如果答错就会有怪兽扑出来。7个问题都很简单，答案依次为A、A、C、A、B、C、B，全部答对后左下右3道门会自动打开，先往左右两边去打开宝箱，其中有士兵也有狮子。最后集中兵力直捣正下方的通道，在尽头密室左下角有个柏嘉尼才能开的大箱子，里面就是大家梦寐以求的第3张地图碎片！

威格里瓦

4位英雄只身赶到传说中的威格里瓦，这里就是米嘉巨蟒优姆甘德的栖身之处。整个岛上布满了巨蟒喷出的火焰，到处都有狼群和蟒妖出没。4位英雄必须找到优姆甘德，这只巨蟒其实就在小岛中央，通向那里的道路蜿蜒崎岖。不过本关最令人头痛的是沿途有无数狼群和蟒妖轮番来袭，英雄们消灭一批又会再来一批，走不了两步就会有人牺牲，一旦哪位英雄牺牲就会Game Over。无论是正面硬打还是游击消耗都没法全歼这些怪物，因此欲过本关，唯一的要诀就只有一个字：跑！从出发点踏上黑石铺设的小路后一路狂奔，管它什么狼群还是蟒妖都别动手，逃到三岔路口时选择左上那条路，大门后面的蟒妖会开门迎击，直接冲进门去往右拐，见到火红的巨蟒怪后就算成功了。如果途中因为地形不熟而失败也别急，多来几次就能一口气完成这最终的任务。接下来就看结尾动画了，4位英雄用柏嘉尼手中的魔法短剑发射圣光杀死了危害人间的米嘉巨蟒，笼罩世界的阴影就此散去，光明又回到了人间。P

网闻急报

攻城战如火如荼 战沙城气贯长虹



《传奇3》成功地举办了行会争霸战后，138座沙巴克城各有归属，行会老大在全国13座城市风光受勋。不过，就在这些行会为之疯狂庆祝的时候，行会争霸战中不幸失利的行会早已摩拳擦掌，等待机会一雪前耻。《传奇3——风云再起沙巴克》版本的推出，让那些对沙城觊觎已久的行会实现了愿望，骇人的攻城武器——弩车、投石车，只需付出金币即可拥有；限时的夺旗方式，让战斗陡增变数，也更具趣味。攻城战一经推出，即得到万人响应。时至今日，战斗已经进行了4天，前前后后爆发65次攻城大战，每场战斗都火爆精彩，每逢战斗爆发，厮杀声、叫喊声、挥舞兵器之声便充满战场，不禁让人血脉贲张。

首届运动会闭幕 144个公会喜获大奖



从7月底开始，历时一个多月，《仙境传说》有史以来最大型的一次线上活动——“第一届仙境奥林匹克运动会”终于在8月29日落下了帷幕。这次仙境运动会具有相当大的规模和声势，先后共有21个服务器608个公会报名参加比赛，运动会组委会根据玩家所填写的资料，经过严格筛选，选了其中477个填写了真实资料的公会，分别参加了5个项目的角逐，共计5992人。其中，144个公会获得了游戏新干线公司提供的价值不菲的前三名奖品，获奖率达到了30%。

《神州Online》首届PK赛结束

战神乱世，唯我独尊——神州首届PK大赛于8月21日圆满结束，经过一番龙争虎斗的激烈较量，北京一组服务器的“幻想传说”、二组服务器的“恨”、上海一组服务器的“雨无影”、二组服务器的“神丸”终于脱颖而出，成功登上冠军宝座，笑傲群雄！此次PK大赛得到广大《神州Online》玩家的热烈追捧，众多的玩家都到赛场观看比赛，呐喊助威声震撼赛场。参赛选手的高超技艺、精彩绝伦的对战更让人眼花缭乱，不禁拍手叫好。而最让剑侠们自豪的是，此次PK大赛的最终胜者中，所有服务器组的第一名均为剑侠，使得剑侠职业在游戏中的地位更为突出，让人感到非常振奋。

韩国网游排行榜（9月份）

收费游戏：	
1	仙境传说
2	天堂
3	奇迹
4	TalesWeaver
5	神之领域
6	RYL Online
7	风之国度
8	Fortress2
9	MapleStory
10	PristonTale
测试游戏：	
1	Trickster
2	A3
3	天堂2
4	Shininglore
5	Tantra—online
6	猎人
7	Priest

资料来源：韩国onplay杂志

台湾省网游排行榜（9月份）

1	天堂——亚丁王国
2	仙境传说
3	魔力宝贝
4	吞食天地Online
5	TalesWeaver
6	A3
7	石器时代
8	无尽的任务中文版
9	奇迹
10	最终幻想XI

资料来源：巴哈姆特电玩资讯站

云网销售风云榜（9月份）

1	网易一卡通
2	网星欢乐卡
3	仙境传说
4	华义WGS会员卡
5	奇迹
6	征服
7	天骄
8	决战
9	破天一剑
10	骑士

资料来源：游戏卡销售网站云网

网游大市场

仙境传说

帽子价格（RO币）

王冠：2亿
后冠：1.4亿
大巴帽：1亿
天使：8500万
骨盔：3500万
海盗船长帽：4000万
恶魔夹子：2500万
海盗头巾：100万
妖精耳朵：3000万
学生帽：3000万
小丑帽：450万

卡片价格（RO币）

衣卡：400万
狸猫卡：10万
腐尸卡：10万
玛勒盗虫卡：55万
邪骸士兵卡：230万
鬼女卡：40万
转转蛋卡：70万
白幽灵卡：180万
鸟蛋卡：180万
海葵卡：110万
黑狐卡：60万
红蛙卡：60万
黄蛇卡：20万

《传奇3》

战士武器价格（传奇币）

凝霜：80万
双刃剑：150万
炼狱：1000万
命运之刃：600万

战士首饰价格（传奇币）

阎罗手套：800万
绿色项链：600万
骑士手镯：400万

道士武器价格（传奇币）

黑光降魔：200万
银蛇：200万
诅咒银蛇：500万
无名刀：350万
潘夜无极棍：1500万

道士首饰价格（传奇币）

黑除魔戒指：40万
泰坦戒指：100万

法师武器价格（传奇币）

诺玛魔杖：300万
血饮：3000万
潘夜血饮：3500万

法师首饰价格（传奇币）

愤怒神钟（风）：25万
愤怒神钟（雷）：15万
愤怒神钟（冰）：20万
愤怒神钟（火）：50 000
紫碧螺：1400万
恶魔铃铛：1500万

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《剑侠情缘Online》	第三次内测	9月1日	修正车夫传送失败但不退钱等200多处Bug，并调整几十处平衡性问题。增加了NPC的五行属性攻击、门派保护功能、排名系统、劫富济贫的技能、说评书的NPC和黄金怪物，并且正式开放宋金战场。
《使命》	公测版本	8月28日	开放国家战争和国家等级系统；卡伊安地区更新了1个小地图肯德城堡外城，增加了肯德城堡1层（练级区）和1个国战区地图；增加了新的怪物、技能、魔法、道具、任务和连续技系统等。
《苹果派》	《魔域奇缘》	9月	调整了3种职业的平衡性，增加了法师部分魔法施法速度；新增反外挂平台，如果有人使用外挂，系统会以最短的时间发现，被平台发现的账号会在一周内自动封除。
《大海战Ⅱ》	1.003版	9月	经验值调高，调高后的经验值将不低于所有国际版本的服务器经验值设定。增加Guam（由Alaska改装）、New Mexico（1930）、New Mexico（1945）、Renown（1945）、Hood、Nagato、Prinz Eugen（由Ad Hipper改装）等新船。

热点追踪

离开西山居的日子

■本刊记者 生铁、野花（成都报道）


昔日“剑侠”之父，今日梦工厂掌门——裘新。

成都还是成都，配得上“一扬二益”的美名，其实一点都没变。与记者5年前记忆里的它相比，确是多了些崭新的大厦和立交桥，也更干净了，茶馆和麻辣摊子都转移到街巷的深处。原本张扬的享乐文化因为内敛反而更有张力了。

有时最耐看的美并非是一览无遗的。

成都的男人也是一样，当裘新坐在你对面开口讲话之前，你决不晓得他藏了一肚子的锋芒和情趣。


书架上的《小企业管理》。

9月2日下午4:00，记者在成都梦工厂的总经理办公室里再次见到我们的老朋友，原西山居游戏研发负责人，有“剑侠之父”称谓的裘新。办公室很宽敞，比求伯君在北京金山旧址的那间屋子要大。墙上挂了块白板，上面草草写着一些字：1.周2接大软记者；2.运营商沟通；3.下周，服务器代理审核人，4.外部市场分析……

在总经理办公桌旁的书架上，那本《小企业管理》比其他那些书都要抢眼。

“作为总经理，管理一个公司已经大半年了，听说这里的员工基本都是新人，这是否是一种新的挑战？”


总经理与主程序的交流。

“我在离开西山居之前大约为金山公司开发了几十万行程序，干遍了西山居几乎所有的职务，包括项目研发经理和产品经理，对这一切是相当熟悉的，运作一个开发团队应该不是问题。管理上，开发团队的管理也是一门学问，上海、北京的开发人员相对浮躁，人才流动很大，而成都在这方面会好得多。而且新人有新人的优点。”

“你认为国产网络游戏的开发如何才能成功呢？”

“网络游戏坚持就是胜利！”裘新用强调的语气说道。他举了网易《大话西游》的例子：“大话1”并不成功，但关键在于持续不断的研发，坚持不懈地调动和整合开发资源。“大话2”最早不到1000人，现在能达到70 000人在线，的确是非常难得的。“持续开发的成功！”裘新又把这句话说了两遍，“一个团队要想开发成功，必须对用户的心理需求体会得无微不至，将策划的能力发挥到极致才可能成功，至于什么3D画面、明星代言人之类对于网络游戏的成败，我认为不起直接作用。”

“是什么导致了国内很多网络游戏开发和运营团队的失败？”记者问道。

“第一是团队自身出了问题，内部产生了不可调和的矛盾，第二是投资方和管理方的矛盾，第三是团队的管理者缺少网络游戏开发经验，对网络游戏项目管理没有经验。”

“你怎么看待老牌游戏公司在网络游戏市场上的动作迟钝？”

“有时经验丰富并不一定是好事。老公司凭借旧经验不一定能成功，网络游戏与单机游戏开发是两个概念。所以一定要揣摩网络玩家的心理，这些人和传统的单机玩家已经不是一批人了。”

“你不觉得网络游戏和玩家目前的层次相对过低么？”

“这确实是国内游戏业的一种悲哀。单机玩家固然品位高，可是想一想，这些所谓品位高的人在游戏上花过多少钱？网游不同的，我们就是依靠这些游戏水平较为初级的玩家来迅速成长的。”

在短暂的采访之后，记者感觉，经过长期的观察和实战，裘新对网络游戏市场和网络游戏的开发已经形成了自己的观点。

之后记者又了解了成都梦工厂软件有限公司的投资方的情况。裘新在离开金山后就有不少人希望为他投资，他选择了一笔来自香港、具有个人背景的投资。公司的注册资本是400万。

“为什么选择这家投资公司？”记者问道。

“我选择它的最主要原因是投资方放权。有时投资人太懂游戏，指手划脚反而不好。”

裘新后来又反复说过两次，投资对他不是问题，如果他想的话，会得到更多投资。但是现在还不需要用那么多钱。

目前梦工厂的第一款网络游戏《侠义道》的开发进度出人意料地顺利，甚至超出了裘新的预期。也正因为此，裘新又开始像一年半以前在西山居时所表示的那样，说网络游戏的程序开发根本不难，他和他的团队已经完全掌握了其中的技术。目前游戏正处于内测和积极寻找合作伙伴运营商的过程中。

"你选择运营商的标准是什么？"记者问道。

"首先是务实。运营商不是简单地做做宣传，打打广告就行的，而是要踏踏实实真的去实地考察。去网吧，去基层，做切实的市场调查，将游戏推广下去，是实地考察还是走马观花，这其中区别很大的。运营商必须拿出自己的运营方案和计划来我才能决定。"

之后记者又和裘新聊起了网络游戏行业的发展状况。裘新认为，这个行业应该是百花齐放，小企业应该做起来，因为游戏这个行业类似于电影工业，向来就是百花齐放的。来自政府和社会的资金更应该去支持小企业，一笔资金对大企业而言可能是杯水车薪，但对小企业来说就是雪中送炭。裘新还有很多大胆的设想，在这里篇幅所限，不能一一摘录。其中就包括对小众化网络游戏的赢利模式的探讨。如果前提是一款网络游戏相当优秀，是否可以考虑针对小众玩家群体的高额收费？假设每小时4元钱，比电话还要便宜，那么1000个高端玩家在线就足以保证成本。

在采访中，我们发现，几年过去了，对于游戏，裘新依然有着源源不断的激情。

当日离开公司的时候，突然发现门口立着的"欢迎《大众软件》记者"的欢迎牌上，不知是谁淘气地将野花和生铁的名字掉换了方向，裘新笑着说这块欢迎牌的树立都是行政部的"功劳"——在金山那样的大公司里你是难以看到这样的"调皮"的。既而又想到裘新选择投资方的"放权"标准，不禁自有一番感慨。裘新是今年1月离开金山的。一转眼已经是半年了。他好像胖了点，不知是累的，还是因为人做了老总，都会发胖。虽然他看起来很疲劳，但那是一种愉快的疲劳。没有负担的疲劳。



游戏《侠义道》中唐门角色造型。

二

9月3日，记者一行早早来到了公司，裘新已经在忙碌中了。今天是《侠义道》阶段性大测试的时间，裘新正在自己的办公室里试着用笔记本从外部拨号连入游戏。

在忙碌之余，梦工厂的骨干员工在会议室边为记者演示游戏的内测情况，边讲解起游戏来。

先让我们来介绍一下研发部门的3位主管吧。



策划部成员：5人
主管：廖晓东
简历：
1997年 任职厦门天堂鸟
1999年 参与组建跳跃之光工作室，参与《剑侠情缘2》的美术工作
2000年 参与吉米科技等公司的网络游戏开发工作
2001年 任职西山居
2003年2月 加盟梦工厂



程序部成员：6人
主管：徐洲
简历：
2001年 就职于上海魔戒工作室，参与网络游戏《星河贝贝》的制作
2002年 任职金智塔，参与开发网络游戏的前期引擎
2003年 加盟梦工厂



美术部成员：20人
主管：吴泽海
简历：
1995年 任职厦门盘古软件，制作《侠客行》
1996年 任职天堂鸟
2000年 在浙江鸿志软件开发《世纪录》（该游戏即《传奇世界》前身）
2003年 加盟梦工厂

《侠义道》游戏的主引擎程序是由裘新创办公司时就开发的，游戏以内忧外患的明朝中后期为背景，玩家将在游戏中扮演一名门派侠客，在游戏中抵抗外寇，在大千世界中寻求侠骨、柔情和道义的真理。游戏中包括五大武功门派。裘新对开发人员提出的要求是，武侠游戏就是要以武功为主，要有拳拳到肉的感觉，而非目前普遍存在于网络游戏中的魔法特效。攻击型武功和护体型武功都分为上、中、下三段，相互克制，谁都有弱点，谁也不可能成为无敌的人。避免了玩家只练一门最高绝技而走遍天下无敌手的局面。



忙碌的梦工厂游戏研发人员。

游戏中设计的"侠义值"概念则是《侠义道》最大的特点之一。根据玩家在游戏中的行为不同，会产生成一个侠义值，你每PK一个人，系统就会自动将你的侠义值减去对方的

热点追踪


游戏《侠义道》是典型的中国传统美术风格。


侠义值的设计是《侠义道》的一个特色。


游戏背景以中原武林抗击倭寇及外来侵略势力为主。


游戏的BOSS是织田信长和他的4员大将。



侠义值，而你所PK的人物侠义值越高，你PK之后就越不利，甚至产生负数。侠义值的正负高低将在交易等日常行为中产生不同的奖罚。

目前人物的换装系统还比较单调，每个门派只有4种人物造型。所以除去在游戏中开设染坊的设计，还增加了特别的替身系统，只要收集齐觉远、慧能、玄奘、达摩和释伽牟尼5种套装，就会出现类似于漫画《JOJO冒险》中的替身附体效果。

美术主管吴泽海介绍说，目前网络游戏的人物设定风格无非是武侠、童话和魔幻。在游戏开发前，我们做过一个很大的评估，发现如果让目前的网络游戏玩家接受游戏的风格，必须在武侠的基础上适当接受韩国的画风。

这次在美术上主要把握的是色彩的设定，在武侠背景中融入了明快浪漫的风格。

记者对尚在测试中的游戏的整体观感是，画面尚可，有意制作成亮丽的风格。人物行走步伐稳健，NPC都非常漂亮，内测时开放的是倭寇的情节场景，最终Boss是织田信长和他的4员大将。许多场景是吸取了玩家的意见制作的。包括门派建筑的墙壁上会刻有真实的全套拳谱，还有巨大的残局棋阵。而游戏界面更是根据玩家的建议改过3个版本了。游戏的创意如果能够实现，平衡性也足够好，那么游戏对国内玩家还是有很大吸引力的。游戏推出后每台服务器预计可能支持700～800人同时在线。


游戏《侠义道》中少林派角色造型。

三

裘新的风格还是很务实而吸引人的，他的队伍也还年轻，最大化地节约资源，不盲目扩大开发规模，不盲目冒险贪大，在中庸中寻求"激进"，而这一切又有多少是在金山历练多年所留下的习惯呢？

对于未来，裘新表示，梦工厂将在2～3年内达到150人左右的规模，总投入资金2000万以上；未来产品将更注重本土文化选材的深度挖掘，在对用户做更细致周到的服务，对合作厂商更技术化更诚信的合作方面做出努力。原西山居主策划李兰云将担任梦工厂的策划顾问。

裘新认为，电脑娱乐软件作为以文化为背景的软件产品，以本土文化为基础的国内产品应该具有更大的先天优势，未来2～3年国内研发的产品将越来越快速地在市场上获得更大的份额。国内电脑娱乐软件的研发目前主要分布在北京、上海和广州地区，裘新希望梦工厂软件公司的成立将使成都，重庆等西部地区成为中国第四个电脑娱乐软件的研发基地。

梦工厂的网站上，有个"裘新专题"，里面有裘新亲笔写的一些短小的随感日记。摘录一段，以结束此文章。

"有天府之国称号的四川，从来就是中国人口最密集、娱乐文化最发达的地区之一，在这里应该诞生自己的游戏产业。但这个21世纪最有发展潜力的行业，一直没有在四川生根，这也是与会的四川籍行业人士心中的遗憾。

两年过去了……

四川成为了全国游戏最大的区域市场之一；

成都市政府提出了建立西部数字娱乐基地的计划；

以四川电信为代表的各个行业开始介入游戏领域；

多个游戏开发公司在成都组建；

一切都指日可待……"

裘新对记者说："我踏踏实实地做好工作，只要公司不出问题，团队不出问题，我有信心一定能做好，钱并不是问题。"离开西山居的这段日子里，裘新看起来更加自信了。



魔力寶貝
釋放你的魔力·創造你的遊戲

关于读者《魔力宝贝》账号被停权事件的调查

■本刊记者 AL

8月中旬，记者收到一位正在玩《魔力宝贝》的读者来信。在信中这位玩家描述了自己游戏账号被停的情况。以下是这位读者来信的部分内容。

主题：魔力求救！！

我的魔力账号是在8月15日那天的2点09分被停的。我同学要给我一只宠，我就上了自己的号，却看见了“目前停权中”。我就上了魔力官方网站查询。停权原因是我玩魔力时用外挂了。我连哪有外挂都不知道啊！

http://210.51.180.132/agm/suspendsfz.aspx

可以看看这个网站，我的账号是“hyhyuu1346”，在北京网通。我绝对冤枉！

……

听说刷屏也会被封号，所以我话也不多。怎么被封的号，我实在是不知道。

……

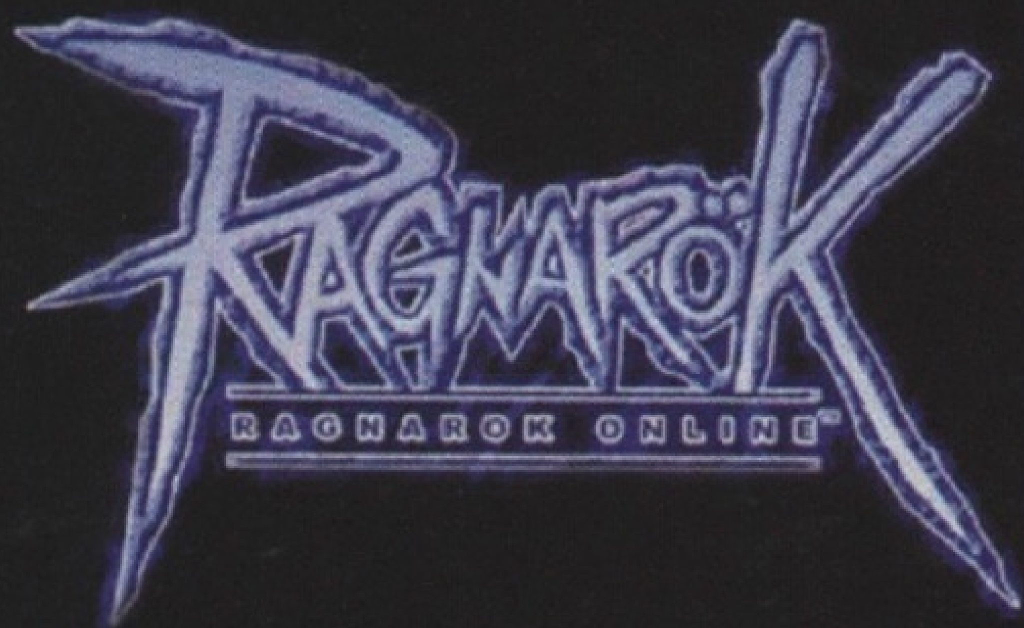
一想起以前玩魔力的快乐时光我就难过。

……

收到这位读者来信之后，记者立刻与网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司（以下简称网星）负责《魔力宝贝》运营的工作人员取得了联系，将读者的《魔力宝贝》账号以及所在的服务器提供给他们，请他们帮助调查核实这件事情。不到半天时间，网星负责《魔力宝贝》运营的工作人员便给我们作出了答复。经过他们调查核实，该读者的账号被停权的原因是由于数据异常而造成的，而并非使用了游戏外挂。在问及游戏账号上所出现的数据异常现象是如何发生的时候，网星的工作人员解释说，绝大多数情况下，数据异常现象是受到其他程序的影响而造成的，比如使用了按键精灵，或者在运行《魔力宝贝》的同时运行了其他游戏程序。不过，有时由于玩家在游戏过程中玩得近乎疯狂，比如反复地进行交易，交易次数超出了通常情况下的正常极限数值，这样也会使得游戏账号出现数据异常。因此，当服务器端的自动侦测程序发现账号上出现的数据异常现象之后，便会将该游戏账号停权。目前，只是因为出现了数据异常现象而并没有使用游戏外挂的被停权账号已被先后复权，而且该读者的账号也在其中。于是记者再次查阅“网星游戏乐园”网站页面上的账号停权名单，发现账号hyhyuu1346确实已经被复权。随后，记者又拨通了该读者家的电话，想跟她核实一下账号复权的情况。由于该读者外出上学，还无法得知她的游戏账号是否已经可以正常使用。不过在与该读者母亲的交谈中，记者了解到该读者非常喜欢《魔力宝贝》，当发现自己的账号被停权之后，心里特别难过。如今账号已经被复权，相信她知道之后一定会很高兴。此外，当记者向该读者母亲了解对《魔力宝贝》的看法时，她说她自己也玩过《魔力宝贝》，而且经常看到那么多玩家都在玩《魔力宝贝》，感觉挺好的。

读者《魔力宝贝》账号被停权的调查过程结束了，我们从中可以看到，游戏运营公司在抵制游戏外挂的过程中采取了积极主动的措施。由于在技术处理方面还存在一些不完善的地方，难免会有一些误停的情况发生。好在游戏运营公司及时进行了补救，将被误停的游戏账号先后复权。这样既能保证游戏世界中的公平和清静，又能保持玩家对游戏的喜爱和热情。而这些正是游戏玩家和游戏运营公司所期待的。

画龙点睛





《仙境传说》之法师、巫师练级PK篇

■北京 雨痕、吴涛

玩过各类游戏的玩家都充分体验过法师角色。以魔法攻击爆发超强破坏力以求秒杀对手，对于法师而言则是秒杀与被秒杀的代言人，血少是大多数法师的天生缺陷，因此喜欢练法师职业的玩家必须注意以下4点：

1.机器配置要好，网络一定是宽带。不然卡机或卡网后，瞬间你就发现所用人物已"扑街"了。

2.操控一流，不论PK或练级，没有一流的操作往往是怪物打你练级，而非你打它们喽。

3.对怪物的各项属性资料一定要一手掌握，《仙境传说》中的四大元素魔法相生相克，一定要善加利用属性相克的特点。

4.对于自己的魔法了然于胸，包括咏唱时间、破坏力及作用属性。

若以上4点都不能吓跑你，那就新手上路吧（以下"IAv"中IA大写代表着重加INT和AGI属性，其余点数加VIT）。

一个优秀的法师属性配点相当重要，以下将现今主流的三大类型法师为样本介绍，他们分别是ID型法师、IA型法师（包括IAv法师）和IV型法师。

ID型法师追求高DEX来达到最快速咏唱魔法，原本10秒的咏唱时间配合自身DEX及装备，加上牧师的牺牲祈福和天使赐福作用下，能够缩短至1.323秒，是清怪Solo最BT的一种职业类型。其优点在于快速咏唱的速度，不给对手喘息机会，缺点是明显缺乏回避率与体质，也是最容易阵亡的职业。

IA型法师追求高AGI来回避怪物的攻击，高级的IA法师优点是凭借高回避与超强魔法破坏力，最适合单干独自练级。其缺点是魔法咏唱速度慢，而且一定要装备剑鱼敏针，相对于ID法师咏唱魔法速度差距显著。

IV法师以高VIT为目标，高防御+高HP，再加上法师的高破坏力，是一种稳中求胜的职业。最大的缺点是既没有快速咏唱魔法的特色，也没有高回避，属于扛怪对拼的法师。

以上3种类型的法师Base Lv67级以前，升级点数全加智慧INT，之后才开始有各自的练法。

初学者至一转不用说了，就加智慧，在吉芬门口练。一转后，35级前一定要找高级玩家带着练，因为初期魔法在低INT情况下很难体现高攻击力，学4级雷击就够了（属于过渡魔法）。利用队友扛怪的同时，站在后方多次咏唱魔法杀伤怪物，魔法值不够就喝蓝水以及靠牧师天赐、圣母恢复。

35～50级主要在海底2楼奋斗，只要有黑蚂蚁夹子，应该能轻松单练了。依然用雷击4，50级时INT可以达到75，利用风克水200%攻击效果，伤害值在2008～3256（504×4～814×4）。根据怪物血量选用合适的魔法级数，也是每个优秀法师必修的一项知识。

50～66级的时候，由于66级智慧已有97，此时可在海底3～4楼练，也可以用火墙配合火箭4去打泥人，应该能从容面对。此时Job职业50正好二转，转职后Hp/Sp为1724/1236，MATK为381～630。这些数据可作为自己今后打怪的计算基础。

2转成为巫师后，在66～80级之间可以打蜈蚣、钟怪，用泥沼术+冰冻+雷鸣。此时，ID巫师将每次人物升级点数加DEX，IA（IAv）巫师每次升级加AGI，IV巫师每次升级加VIT。

80级后，以上3种类型巫师初具雏形，此时练级地点将不同：

80级后ID型巫师应充分发挥自身咏唱魔法快的特点，当INT和DEX达到99时，在组队情况下多使用10级暴风雪，配合牧师天赐、牺牲祈福。10级暴风雪咏唱时间才1.7秒，大范围威力超强。单练时，冰冻+雷鸣依然是第一选择（标准的万金油）。

80级～99级：ID型巫师成型后，1v1怪物已经绰绰有余，而组队情况下快速的范围魔法往往能成为"及时雨"，组队不用范围魔法，那



学它干吗?

IA巫师66级后可先将AGI加至80就够了，配合使用白幽灵披肩与黑狐鞋。AGI达到80时，回避Flee是205，对于大多数怪的攻击都能轻松回避。当回避Flee上了200后效果就不明显了，就算AGI加至99也不可能达到刺客的回避。因此作为IA巫师，自身VIT提高有助于在战斗中安全地生存下来。不过，IA巫师的真谛是操作上要求低，扛着怪物打，遭遇3只怪物围攻时，用苍蝇飞也没问题。ID巫师这点明显技不如人了。IA法师战斗遇到高级的怪，如邪骇浪人，先用一个泥沼降低对方一半的DEX和AGI，然后再用冰冻加雷鸣，同样的战术中IA巫师的人身安全系数明显高于ID。

IV巫师基本上清怪速度并不快，对于IV法师单练不需要泥沼术，因为就算用了，对方依然能每次打中你。因此，要充分利用自己的长处。IV巫师扛怪除了Boss外，平时一个打三五个没问题。怪少的时候，用冰冻加雷鸣反复进行攻击；怪多的时候，用1级暴风雪无限连杀。

通过以上介绍，应该对巫师的3种练法有了大致了解吧！下面将介绍此3类巫师如何进行单人PK。

注意：进入PK场开能量外套和火狩是第一件事情。

ID巫师VS骑士：

ID巫师对抗SA和svA骑士相对容易些。因为自己没有那么多血和对方消耗，所以要用己之长。首先可以用石化和暴风雪，然后跟上一个雷鸣，这时对方多数挂掉了。在对抗SV枪投骑士时，最好的办法就是先在脚下丢一道冰墙，鼠标点在自己身上就能丢出来，然后利用对方枪投或怪物互击会点错的失误进行反击，接下来就是使用暴风雪，不过赢的概率很低。

IA、Iav巫师VS骑士：

IA巫师对抗各类骑士时，先丢泥沼，其后利用自己的回避，能回避1/3～1/2枪投，这方面很占优势。不过由于魔法咏唱慢，只有冰冻+雷鸣比较好使。除此之外，只有用1级暴风雪吓唬吓唬对方，对方不穿马克卡铠甲还有得打，不然要想获胜难度较大。

IV巫师VS骑士：

对抗敏骑问题不大，一个暗壁后，使用冰冻+雷鸣，对方穿了马克卡则改为雷鸣10直接攻击拼血。由于巫师使用了暗壁+高VIT，基本上双方硬拼，巫师多数能取胜。对抗体骑基本上双方不分胜负，因为没有一个巫师没血了之后，还会站在原地和对方硬拼。这时月夜花卡的长靴就发挥作用了，打不过就跑，然后找个角落慢慢加血，稍后么，“胡汉三”又回来喽，所以体巫在这里的优势一样是不容易死。

巫师VS猎人：

这里几乎不存在获胜的可能性，改版后在猎人的2连矢攻击下，不论是DL、AD还是ID猎人都能轻松击败巫师。巫师只有对付AdL（AL）猎人时，用元素箭或雷鸣还有一拼，当然首先还是将冰墙丢在脚下，扰乱对方。不过当对方拉开距离时，就必须注意自己也要反向拉开距离，走出猎人射程，当猎人靠近，则同方向逼上去，这样利用距离射杀法师就被克制住了。不过对方在你咏唱魔法的时候使用隐觅，那魔法效果就没作用了。

巫师VS刺客：

在明知对方是刺客的情况下，开了火狩，尽量找空旷地方战斗，避免对方的伪装接近。远距离情况下，巫师先使用一个泥沼，之后使用冰冻+雷鸣，不行就直接雷鸣1连放。没血了就拉开距离加血。刺客的投掷石头威力不大，也可利用远距离攻击。不论对方是暴刺还是两刀，总体看来巫师是刺客的克星，总算一物降一物了。



巫师VS牧师：

巫师和牧师单挑，那可是震古烁今的决战啊，没有500回合别想有结果。除了暴牧外，其余牧师都以INT为主，因此双方的魔防相差不多，硬拼基本上是比谁的魔法值多，呵呵，挺无聊的。唯一能偷袭牧师的方法就是石化+冰墙+暴风雪，这样对方想不死也难了。不过要多带些绿色药水，小心牧师的沉默之术。

巫师VS铁匠：

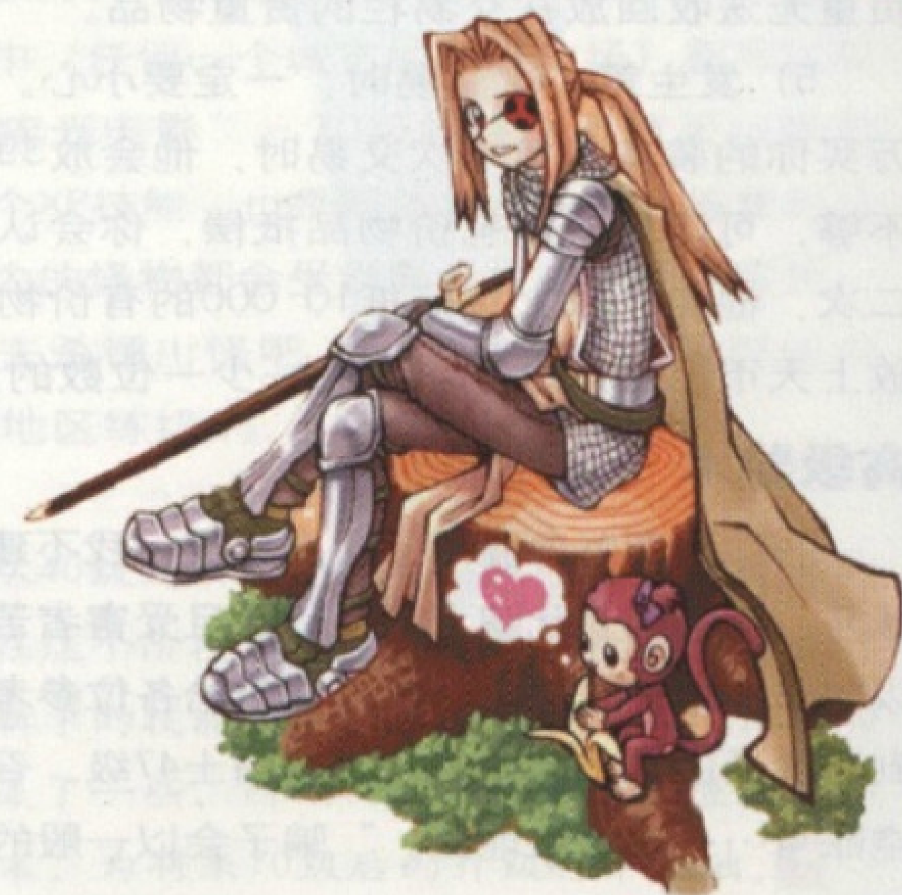
也许大家在笑话铁匠有啥威胁，这可是大错特错。在改版前，用火柱连放克制铁匠的金钱攻击还是比较有效的，如今开放了马克卡，冰冻加雷鸣如果不成功的话，只有ID巫师的（石化）+冰墙+暴风雪才能克制铁匠。因为DL铁匠多数都用金钱攻击，而战铁则多用大地之击（能造成眩晕）。IA、IV巫师基本上没有胜算，而ID巫师用远距离雷鸣1还能打持久战。

巫师VS巫师：

这里应该说明的是ID巫师稍占优势。因为ID巫师咏唱快，用雷鸣10也就1.9秒。其他类型巫师这点上就比较吃亏了，唯有使用石化偷袭。如果双方都有黄金盗虫卡，那就剩下一个办法：拿起妖剑进行肉搏。

总体上看单P巫师已经不如以往所向无敌，基本上像猜谜语一样用各类魔法试探对手，而非以往简单的冰冻加雷鸣或火柱攻击。

由于篇幅的关系，巫师在团P中的作用在此就不说了，留待以后再与诸位交流。P



画龙点睛





骗术大观

■北京 老五

浪迹在"天堂"世界中悠悠数月，从无知到现在靠"天堂"为生，从小白到现在的老鸟，从被骗到现在……鄙人不愿意去骗人，那是因为经历过被骗的遭遇。那时只玩到防满武满，结果因为对骗术的无知而在交易过程中被全部骗取，身上只留下了一张防卷。被骗的滋味是痛苦的，但获得的经验也是丰富的。以下我将几个月的买卖中所遇到的数种骗子所用的骗术，提供给各位作参考，用来提醒《天堂》的玩家，不再被骗装备以及天币，造成更大的痛苦。

简单骗术

1）装备换装备，需要小心：有人会先放事先说好的装备，如+7精炼，然后他会取消第一次交易，第二次时放+0精炼。

2）武、防卷换装备：先武卷，第二次放防卷，或都是先防卷，第二次放顺、回卷。

3）"看装备发钱"或"看装备发红包"：骗子先以人性贪小便宜的弱点，要求你将你的装备全放在交易栏中，若你提供的装备不错，骗子会放上5000、10 000或好的物品，若你按OK就上当了，等于将你超过百万的装备，以5000或10 000全部卖出。

4）贵重物品交易时先要看交换物：有人会在你放贵重物品后，放一堆超重的垃圾在你身上，你会因为负重无法收回放在交易栏的贵重物品。

5）发生第二次交易时，一定要小心。如：他出40万买你的装备，第一次交易时，他会放39万，说他钱不够，可以用其他有价物品抵偿，你会认为可以，第二次，他会先放上说好抵10 000的有价物品，然后才放上天币，但只放39 000——少一位数的天币交易。

高级骗术

一、"卖账号骗术"：在这里，我不建议大家买卖账号，但的确有此骗术存在，而且受害者苦不堪言，所以骗子才越来越胆大，希望提供给各位参考。在公频看到这句话应该不陌生吧！"卖骑士47级、召唤法师48级空账号……限上海地区。"骗子会以一般的方式，跟你约在同一家网吧交易，让你确认账号内的角色等级后，跟你收说好的人民币，你会非常愉快地完成交易，而且你可能也会很小心地当场改账号密码，但在你完成交易回去打开账号后，会想："47级骑士、48级魔法师应该有一些好的装备。"于是你此刻就会把之前账号里的大部份装备移到这个新账号来，也许是一套防+45的装备、+7的武器以及一些天币和物品。但玩了几天后，却发现进入新买的账号时，系统提示你"账号密码错误！"你应该知道发生什么事了吧？那是因为骗子在你玩了一段时间后，会注意你是否真正进入游戏，正式使用购回的账号，然后假装是这个账号的主人以前的朋友，询问你现在的装备、武器情况，在确认你已放入一定价值的装备后，他会向天堂客服发E-mail提出申请："我的账号密码忘记了，请改一下我的密码。"骗子会传真他的身份证与相关证明，这样就会顺利取得账号的新密码，由此之后，你就可以跟付出的RMB以及放入账号的装备说再见了。

二、"古鲁丁村口，骗买卖装备"：近期在古鲁丁村的仓库左上方出口，常出现一群卖超便宜或买超高价物品的玩家，你密他买，他只会要你去找他，但是他根本不买卖东西，只希望你为了买卖赚他钱而打他，因为他站在村口，若你打他的话就会被守卫秒杀而掉装备，这就是他的目地。请各位玩家千万别打使用这种骗术的骗子，他想买卖，可叫他进村，一般他根本不会理你的。

三、"挂网买卖装备"：现在因为有外挂的缘故，开角色和挂网顺便卖装备的人非常多。如今新的外挂可以连续发3段不同的文字，因此出现了这样的骗术。比如：第一段"卖+4力套"，这是不错的装备，第二段"便宜卖240万，急用"，第三段"请寄信给我，最晚八点回信给你"。其实他根本没有力套，也不会回信，他想做什么呢？实际上他想骗大家寄给他的信纸。也许你会认为，一张信纸卖到商店才3元。可是听说这招骗术在1F周末双休时，最高一小时可以骗到5000－13 000张信纸。这样一来骗子就赚到了。

在社会中，我们懂得保护自己；在游戏中，我们更需要擦亮眼睛，防止被骗而失去了游戏本身给你带来的快乐。



画龙点睛

火道士速成指南

■北京 卧虫

道士的强悍是众所周知的事。而真正的强者当属火道士了。按照最初设定，《征服》中道士应该有5种属性子职业，目前只开放了两种属性：火和水。不过，这两个属性子职业可都是非常有特色的哦，成长的道路也不尽相同，今天就给大家讲解火道士的成长。

道士在40级以前还不能转向各属性子职业，必须40级升职后，才能选择转向火道士还是水道士。我们就从40级后开始讲述。

第一阶段——称号：火道士

40级：升职为火道士，得到40级太极剑一把。学会XP技"火雷爆"。

从40级开始，玩家便可以在枫溪林下方杀火精灵了。注意，此时道士的防御只够抵挡怪物两次攻击，所以最好不要被怪物合围。在这里，火道士可以把级别一直提升到44级。

44级：学会凝神术、火雷落。学习处：双龙城工会

进入这个阶段，相信道士的天雷落已经修炼到4级了，那么就可以飞回双龙城工会，找NPC无名道长学习火雷落和凝神术。学会火雷落后，你会发现攻击力将大大提升。OK，现在就可以进军绝情谷练级了。先在黑虎城郊外杀47级的须猕猴，从44级一直打到50级。

45级：道士有一个加魔攻18的装备"金珠镯"，这东西不可不要哦，魔攻可是火道士最主要的属性了。

47级：可以换一件流苏耳环，它可以加14的魔攻，还加4的魔防。

50级：双龙城工会，学会普通魔法技"小火球"。

此技能可通过不断地积累经验进行升级，进而增加攻击距离与效果。50级升到52级还是在黑虎城外打须猕猴。此时玩家拥有火雷落和小火球两项技能，可轮流使用，效果都还不错。

52级：双龙城工会，学会普通魔法技"火流星"。

火流星的攻击力比小火球有一定增强，攻击方法与小火球相差不多，推荐玩家学习。不过要注意，火流星的攻击并不是100%成功的，有一定的几率攻击失败。从此时开始便可以杀52级的巨臂猿，可一直练到55级。

55级：可以去杀57级的天雷巨猿了，在打巨臂猿的地方再往北方走，过了悬崖上的桥便是了。打天雷巨猿与打巨臂猿差不多，只要我们记住一点：道士永远是远程攻击的角色，不可能也不需要拿着法剑冲锋陷阵。在杀像天雷巨猿这样高攻、高防、高HP的怪物时，最好是先靠近单只怪物，使用小火球术将其引出怪物群，然后狠狠地揍它一顿。

当级别升高后，便可以转去杀62级的蛇人。蛇人体形比天雷巨猿小了很多，但是攻击距离却有了一定的增长，所以练级时注意要站得远些，多跳跃，安全第一。在这里抓紧练级，熬过了65级就可以准备转地图了。

65级：双龙城公会，学会普通魔法技"火环"。

在转地图之前，大家可先回到双龙城学会新技能"火环"，然后就可以去云门关打了。注意，先不要杀云门关传送门附近的锤山怪，要去杀沙城附近的沙怪，因为沙怪级别低一些，在这里可以一直练到70级。

第二阶段——称号：火法师

70级：升职为火法师，需升职条件为得到祖母绿和70级鹤绡绛衣一件。

祖母绿宝石不大好打到，大家可向其他玩家购买。70级升职时并不能在公会内学会新法术。不过，在交易市场中（任何一个城市的交易市场）都可以买到魔法书"疾光电影"。70级的火法师就可以学会了。这是一个XP技能，也是群体攻击法术，施放时只要是同屏幕内的怪物都会受到电光攻击，相当实用。

70级：去杀锤山怪吧，接下来很长一段时间内都会在沙漠地区练级的。

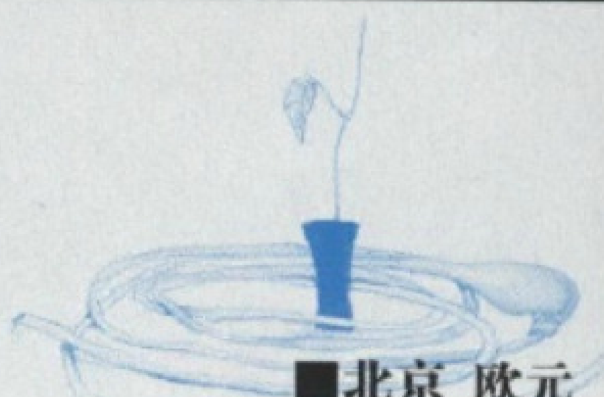
后记：

火道士从40级到70级的历程，应该是较难度过的阶段。虽然在这个阶段中火道士可学会大部分职业技能，但部分新学的技能由于尚在初级状态，使用度与效率上未免差了一些，所以70级前的火道士应该多磨炼学到的法术，为将来70级后的升级打下基础。

朝花夕拾



情归法兰城



■北京 欧元

那个时候，突然厌倦了练了很久的传教，换到双子去练弓手。鬼使神差出东门闲逛，看见露比形象的女孩在拣石头。深夜，双子2线的东门外有点冷清。女孩看见我，就喊："带我去桥那边吧，求你了。"我犹豫了一下，打开久已关闭的组队开关，没等我招呼，她已经加入了我的队伍。我查看了一下她的状况，一个7级的见习传教士。

"去桥边干什么？"我问。"他们说桥边的石头比较贵。"她答。一问一答间，遇见几个不怕死的哥布林挑衅。我注意到她的宠物是连名字都没改过的使魔，而她艳羡着我居然有一只"嗡嗡"叫的黄蜂。第二次遇敌，我问她为什么不给自己补血，她答道："我在攒钱，钱够了我就去学。"我骇然。于是转身带着女孩回城，给了她1000块，让她去学技能。她在进大圣堂前强烈要求我跟她交换名片，我问为什么，她说："我一定要还钱给你的。"我笑着说不用了，没多少钱，说着转身就要走。在网络游戏里，她没办法拉住我，却可以像在现实生活中一样大喊："小布头（这是我的名字）——我这就还你钱！"我看见她一下把所有的钱扔在地上。于是，我的名片本第一栏第一格多了一张名片，名字叫小乖，一个有个性的女传教士。

很久以后我才知道，小乖在现实生活中刚刚成为一名中学教师，而她出于理性与博爱的缘故，选择在魔力里开她的第一个人物——传教。我告诉她，练传教很辛苦，而且很穷。而她也接受了我的建议，又开了个矿工来养传教。

就在认识她的那天，在她下线以后，我又开了个封印师，并且迅速练到10级。第二天小乖一上线，我就迫不及待地送她一只黄蜂。小乖问我花了多少钱，我告诉她，我抓了整整一个晚上，老天开眼，终于抓到一只极品的敏蜂。她很开心，说等她有了钱，一定买一只最好的宠物送给我。

接触时间长了，我发现小乖非常有主见而且非常地执拗。当她的矿工卖掉第一组铜条开始，她就再也不接受我的金钱馈赠。我从没见过如此独立好强的女孩，所以理所当然地陪她练级，陪她烧技能。当她上矿工挂机挖矿的时候，我就去抓好看却不实用的小宠物博她一粲。

小乖不喜欢银行里的嘈杂，所以卖矿的时候都选择靠近冒险者旅馆的地方叫卖，而我则在她身边放下一堆宠物。两个人一边用信件聊天一边做生意，等待客户上门的时候，居然并不觉得枯燥难熬。我不是个特别喜欢聊天的人，可跟她在一起，却总有说不完的话。

记得那天打完树精归来，小乖带我去城里鉴定生命之花，我突然涌起冲动，对她说："小乖，嫁给我吧。"小乖一下就停了下来，停顿了一会儿才说："可是我还不认识你啊？"我啼笑皆非地向她解释，并不是让她真的嫁给我，而是让游戏里的小乖嫁给小布头。听完我的解释，她作了个笑脸，说："一朵玫瑰也没有，就想求婚吗？"天可怜见，为什么偌大的魔力世界，居然不出产玫瑰，我只好晕倒在地。幸好小乖接着又说："至少不要空着手来吧。"我问："你想要什么？就是天上的星星，我也去摘下来。""我不要星星，我只要一个黄螳螂。""这个好办。"我当即从地上爬了起来。当时的市价，一只稍好一点的黄螳螂大约15 000块，这点钱我还是出得起的。"我不要买来的，我要你亲手抓的。"我向她解释，黄螳螂出现的几率很小，而且不一定能抓到好的。小乖却固执地坚持己见，表示好坏无所谓，但一定要我亲手抓到的。

接下来的日子，我开始疯狂地练封印师。黄螳螂是6级银卡，如果是1级封印卡，至少要将精灵盟约烧到5级。为了保险起见，我决定尽快把盟约烧到6级。很快，素来不积攒钱财的我就感到了捉襟见肘。

我试着向朋友借钱。钱还没借到，小乖已经怒气冲冲地来找我了。"为什么找别人借钱？""烧盟约啊。"我说。"为什么不跟我说？""你是传教啊，比我缺钱。"小乖二话不说，点开我的交易，转给我85 000块。我吓了一跳，问："你哪儿来这么多钱？"小乖"哼"了一声，说："你一直说传教过了40级烧技能很贵，我用矿工挣的。"我知道小乖每天工作很辛苦，所以每天上线的时间并不很长。市价1组铜才900块，而1组银才1400块。为了积攒这笔钱，她30级了还穿着2级的鞋子，用着1级的法杖。

"我会尽快把钱还给你的。"我在电脑面前甚至有点哽咽，幸亏没有真的面对她。"钱可以再挣，而且我的就是你的嘛。"小乖说。"可是我给你钱的时候，你都说是借的，而且都还了。""那是两码事。"说完，小乖朝我挥了挥手，消失在我面前。

不久之后的一个星期六，我拉着小乖，在洪恩大风洞里奋战了3个小时，终于抓到第一只黄螳螂。可惜的是，那只黄螳螂的三围远低于平均数，是个彻头彻尾的垃圾。小乖却很高兴，比我高兴多了。我跟她商量，等我抓几条水龙，卖掉之后请所有的朋友来参加我们的婚礼。甚至已经有朋友预先听到了风声，开始准备送给我们结婚礼物。小乖却拒绝了我的建议，"我想要一个最简单的婚礼，只有你和我。我们交换戒指，交换誓言，只要我们两个。"

星期天，我先带着小乖做了几次忍者就职的任务，每人都从梅兹手里拿到了一个岚的戒指。然后一起换到6线的大圣堂里，在负责招魂的大祭司面前交换了戒指。

"我，40级弓箭手小布头，愿意娶小乖为妻，并且发誓保护她，永远忠诚于她。"

"我，38级传教士小乖，愿意嫁给小布头为妻，并且发誓照顾他，永远忠诚于他。"

传播的成本（一）

■河南 王东

网游半月谈

本栏目文章仅代表作者个人观点，与编辑部立场无关。










传播的成本是所有企业都注意并研究的地方，这里所说的成本不是传统意义上的信息传播技术和媒介技术的成本，而是企业产品通过媒介传入和传出消费者大脑的过程中，消费者所付出的成本。关于传播的成本我将分两部分讲述，分别为传入过程的成本和传出过程的成本。

我们先看传入过程中的成本。

在企业将自己的产品信息传入消费者大脑的过程中，一定要遵循的原则，就是尽可能降低消费者理解这些传入信息所消耗的成本，这表现在通俗上口的广告语句、简单明了的广告图案、清晰又能完整表达企业产品形象的好听易记的名字等。

这也是为什么很多恶俗的广告大获成功的原因。比如脑白金的广告语、软文以及它的名字，极为俗气，每当听到“送礼就送脑白金”这句话，就让我有强烈的呕吐冲动。但不可否认，传播的效率极高，传入消费者大脑并被消费者理解所消耗的成本极低，也就是说，哪怕是一个半文盲，也能看懂广告，也知道脑白金是干啥的，至少他们分得出来白金比黄金值钱。

而有些立意高雅、制作精美的广告却失败了，因为消费者很难一下就能看懂并理解，在当今传播过度的时代，消费者根本没时间也没心思在宝贵的空闲时间里去琢磨你要对他们表达的到底是什么。广告再优美，也没印在消费者的脑海里，在浩如烟海的信息世界里，转瞬就消失了。

我们看看网络游戏行业中是否存在违反“传播的成本”的错误。

先看一款叫作《科洛斯》的游戏。科洛斯是英文“Cronous”的译音，好像是希腊神话中的一个人物，英文意思是“平行世界”，又好像是“时空混乱”等，我用《金山词霸2003》也没查出来。反正至今我还没搞懂科洛斯的确切意思。这样，这款产品在传入消费者大脑时，消费者为了理解它的含义所消耗的成本就大大增加了。很显然，这个名字让人摸不着头脑，不知道是什么。我想，一眼就能看出“科洛斯”这个名字是什么意思的消费者只有两种，一种是对希腊神话了如指掌的人（一般人只知道宙斯等出名的神），一种是英语至少要达到专业8级以上水平的人。出现这样的情况，就需要运营《科洛斯》的厂商花大力气去向消费者解释“科洛斯”是什么，至少要让浏览繁杂的游戏信息网站的消费者注意“科洛斯”这个古怪的名字。一方面厂商为此付出了高昂的成本，一方面又无情地把大批寻求简单休闲的消费者拒之门外，因为消费者要想理解它的话，需要有足够的西方神话知识和英文知识，这需要消费者付出高昂的成本。

事实上《科洛斯》是一款非常优秀的作品，也是最早的一批3D游戏之一，如今在技术方面超过它的产品还不多。笔者第一次接触的网络游戏也是它，曾经为了穿一身黄金装备奋斗了几个白天，耽误了日常工作。在笔者向周围工作较清闲的同行介绍这款品质不错的游戏时，这些商人或官员总是把我嘴里说出的“科洛斯”的语言符号，当作我喝醉了后吐字不清的一串梦呓，以至于我总要加以补充：“我没醉，那是一个游戏的名字，名字是有点怪。”他们九成以上会说：“科洛斯是啥意思？”我一般会很不耐烦又非常没面子地说：“自己去玩玩就知道了！”

与“科洛斯”犯同样错误的厂商也有，随便翻本游戏杂志或浏览一下游戏网站，消费者恐怕都会被按各种英文单词的译音翻译的词汇以及众多西方诸神的古怪名字所吓倒，各种复杂艰难（对中国人而言）的西方神话背景的游戏故事简直比课本还枯燥无聊。前段时间，《命运》请了一位明星唱游戏主题曲，歌曲的第一句歌词具备了强烈的让人喷饭的效果——“站在苏格兰的高地上”……真让人纳闷，他们为什么不到苏格兰去推广这款游戏呢？矮壮的挺着啤酒肚的苏格兰帅哥们听到这首歌会非常开心的。

我们来看一些成功的例子。

拿《传奇》来讲，它的原始名字是Mir，盛大并没有按照它的原始名字的译音“爱穆爱阿”或其他类似译音的词汇来当作产品的名字，而是起了一个非常具有中国特色的符合游戏消费者心理的名字——《传奇》。试想一下如果盛大把Mir当作《爱穆爱阿》来运营，会造成什么结果，哪怕盛大的运营实力再强，会成功吗？还有《奇迹》，和MU有什么联系？丝毫没有。

所以说，产品的取名非常重要，好听和易懂的名字能很快让消费者接受并传播开来。

传播的成本（二）

■河南 王东

网游半月谈

本栏目文章仅代表作者个人观点，与编辑部立场无关。



国外营销界在很早的年代就开始因为“耳朵”和“眼睛”对产品宣传的作用哪个更有效进行过研究和争论。经过心理学和传播学知识的结合以及事实的分析，最后普遍认为，“耳朵”更重要一些。大概意思是说，消费者用“耳朵”记录下来的产品信息所保存在大脑中的时间，要长于用“眼睛”记录下来的信息所保存在大脑中的时间。换个意思来讲，在产品宣传的时候，要让“眼睛”来配合“耳朵”，“耳朵”要放在最重要的一环。设计得再精美的广告画面，也许比不上一句非常通俗和便于流行的、用“嘴巴”和“耳朵”传出/传入的广告语。当然，用广告画面（刺激“眼睛”）来配合“耳朵”的效果是最好的。



术业有专攻，我们没有必要也没有时间和精力去研究为什么有这样的结论，总之我们拿现成的结论去用就可以了。当然，在用之前不妨把这个理论和现实中的种种现象进行分析比较。

传出过程是非常有趣的，我一直怀疑很多游戏厂商是否注意到这种传出的效应。作为一款产品，厂商通过媒介把自己要表达的信息传达给消费者，但还远远不够。对于网络游戏这种产品而言，传出的效果要远远大于传入的效果（“耳朵”的作用要大一些），这种传出的效果直接体现在当一名消费者看到你的广告后，会有意或无意地向周围的同学、朋友、同事们宣传，当然也体现在这句广告语在消费者大脑中所保留的时间，时间越长，产品的生命力就越强。



而这时，为了方便这种传出，也就是方便那些看过你的广告、理解了你的广告的意思，并且愿意为你的产品进行信息传播的消费者。作为厂商，你必须在广告设计上便于他们进行传播，降低他们传播的成本。要记住，传播商品和传教不一样，传播成本过高的话，没有人会像虔诚的教徒那样“爬山涉水”地去传播你的产品。



让我们随手拿来16期的《大众软件》，我们会看到封面和封面拉页上各有一个厂商在做广告，两个广告都是把一个艳丽的美女作为吸引人的标志，但这远远不够。消费者可能会被美女吸引并流点口水，但他们无法很精确地对其他人进行描述，也就是说，传出的成本很高。注意，绝大多数消费者不是文学家，他们没有能力几句话就描述清楚那些美丽的画面。而传出的关键就在于美女旁边的广告语。那么我们看看他们的广告语。



首先是封面的，《奇迹》厂商的广告语只有一个——“飞向天空！”这样的广告语很便于消费者进行传播，比如一个消费者看到广告后，会及时地向没看到广告的朋友说：“哇！‘飞向天空’来了！”这样广告就起到了很好的效果，因为这种看似低俗的简单广告传入给消费者的成本很低，而消费者传出的成本也很低。



继续，我们看拉页内的广告吧。在美女的左边，出现了广告语——“光辉的生命之树，照耀最美丽的精灵，跨越世俗的战争……”等一下，也许是一首诗，嗯，诗写得非常不错，很有意境，也有韵味，和整个画面配合起来非常优美，看起来厂商的市场部人员是下了大功夫。可是，也许这些东西更适合出现在大学的艺术课堂或文学课堂，或者出现在各种学校的文学社里。

记着，没有消费者愿意费劲去仔细研究那些诗句并体会那种意境。翻翻那期的《大众软件》，看看有多少制作精美的广告，消费者的大脑可选择的空间太多了。理解你的广告付出的成本高，而理解其他的广告付出的成本少，消费者很快就把你的广告忘记了。就算厂商努力通过精美的“统一形象设计+复杂的广告语”把一个消费者打动了，而这个消费者又愿意对周围的潜在的消费者进行宣传的话，那么，我们看看这个消费者在传出的过程中所要付出的成本多高吧。他总不能见了周围的朋友就把那些诗句背诵一下吧？所以说，厂商撰写那么多优美的诗句，远远不如把那个“精灵战歌”的词汇放大并把诗句删除。



同理，仔细观察的话，我们会发现很多成功产品的广告语都是非常低俗化的，比如《传奇》的“热血传奇”、“让我们结婚吧”等，低俗到让人难以忍受的程度；《奇迹》的“男生玩，女生看”，这个低俗的程度更是让人晕倒；《仙境传说》的“放肆冒险，可爱到底”，这个怎么看怎么像一个中学小女生随口说出来的；而《魔力宝贝》的“魔力魔力，随心所欲”呢？很显然是出自一个中学小男生的嘴里了。



但低俗归低俗，效果归效果。上面4个产品的广告语都是非常优秀的，也就是说，市场效果非常好，非常便于消费者理解和传播。从这一点来看，也很好地说明了这4个厂商的市场部的真正实力。



在本次WCG的总决赛后回顾上期的报道，没想到我的一些偏门预测居然成了现实，当然更没有想到我比较看重的选手过早出局。今年的总决赛从开始到结束，都给我一些很奇怪的感觉。一切都尘埃落定后，我在一个可远远地看到比赛场地的酒店，写下了下面的文字。



烽火竞技之路

——2003 WCG中国地区决赛报道

■特约供稿 CGA 杨晨

笔者赶到北京时，离总决赛开始还有1个多星期。从炎热的上海来到进入秋季的北京，整个人都凉爽了很多，今年的比赛场地还是定在了奥体中心，在9月的第1个周末，这里成了中国电子竞技爱好者的圣地，同时也是更多玩家的伤心地。

今年在各个分赛区虽然发生了一些意外，但出线的选手还是代表了中国目前4个比赛项目的最高水平。在WCG 2003中国总决赛之前，全国有几个大型CS的线上比赛进入了收尾阶段：扬州电信比赛24强中有[B.O.B]>HappyIsLand、L*M等进入了WCG决赛圈，LG杯8强赛有China.V和SP Z.z等WCG的16强，WCG的沈阳赛区冠军C.P则前往大连参加E网打尽杯的比赛，TCL杯上海赛区的决赛成了Newegg.AS和Su.Z一起练习的地方。另外deViL也在电脑游戏节上找到了一个非常不错的练习场地。这些比赛几乎同时进行，但对于这些强队来说，基本上是以热身为主。扬州电信的比赛以ICE获得冠军而结束，而LG的比赛结果却让我们大跌眼镜，China.V这支被大家看好的队伍竟然在决赛中被wNv以大比分淘汰，也许这就是China.V本次WCG噩梦的开始。

9月5号，WCG 2003中国区总决赛全面开始。

FIFA 2003出线选手

冠军：西安 李君（SkylinE）
亚军：武汉 项牧（double）
季军：成都 马玺清（MXQ）


FIFA项目的前三名站在领奖台上。

让我们先看一下FIFA项目，出线资格在3个种子选手和13名浩方对战平台选拔出来的线上选手之间展开，在前面进行的小组赛上，种子选手遭遇到了比较大的打击。除了陈迪将来自上海的选手朱烨打入败者组外，钱子立和林晓刚都被之前不太出名的选手打入了败者组。在第2天的比赛中，从西安线上选拔赛出线的李君吸引了更多FIFA爱好者的目光，这名选手继在第1天的比赛中将林晓刚打入败者组后，第2天又将WCG 2002中国赛区冠军陈迪打入了败者组，可见其实力非同一般。在和老朋友林晓刚的比赛结束后钱子立成了第1名被淘汰的种子选手，紧接着陈迪也在败者组的一场比赛上遭遇到了第2场失败，成了第2名被淘汰出局的种子选手。但冷门还没有结束，唯一留在败者组的种子选手林晓刚在最后一场比赛后宣告种子选手全部落马，今年WCG 2003中国区总决赛FIFA项目冠军被后起之秀李君获得，亚军项牧和季军马玺清将和李君一起出战今年在韩国汉城举行的世界总决赛。

《魔兽争霸III》出线选手名单

冠军：西安 苏昊（lion.p.suho）
亚军：重庆 郭斌（8da.2k）
季军：上海 周晨（soz.magicyang）


《魔兽争霸III》的前三名站在领奖台上。

今年《魔兽争霸III》预选赛由于各种原因造成许多有实力的选手没能出现在总决赛的赛场上，如广州的Shomaru、沈阳的Lion..ducui、上海的nicholas、zdk、南京的black.ma、keeshond等。取而代之的是一批后起之秀，但抛开他们的水平不说，在比赛经验特别是大赛经验上他们的确有所欠缺。分组抽签后，除了第1轮夺冠的热门8da.2k和eat碰到一起，其他分组基本还算平均。因为是



各项目的冠军接受英特尔的赞助。

双败赛制，所以eat被打入败者组后就不容闪失，对于一个征战多年的老将来说也是很残酷的。比赛版本和韩国一样使用最新的1.12版，可是由于对WC3的理解不够，出现了比赛地图还是使用1.10版的情况。当soz.magicyang这名主要靠对地图研究来制定战术的选手被打进败者组后，他提出了这个问题。当然比赛结果是没法改变的，可是为自己获得选手应该享有的权益而提出合理要求是值得每个参加比赛的玩家学习的。

当深圳赛区的黑马AoYun和广州赛区的mayi在胜者组半决赛分别被重庆的8da.2k和西安的sohu击败掉入败者组时，突然看到"星际"著名选手MTY在投诉赛制出错，全场哗然，因为所有的比赛都采用一个赛制。只要有一个项目出错，其他项目都将是错的。原来败者组4进2的比赛没有打，直接和这时候胜者组半决赛掉下来的2名选手混在一起进行了6进3的比赛。胜利的3个人则再加上后面胜者组决赛掉下来的一个人凑齐4名选手，4进2再2进1打出败者组冠军。这样就难为了胜者组决赛掉下来的8da.2k，本来杀入胜者组决赛后是稳获前3的名次，却因此留下了悬念。2k不愧是2k，他接下来赢eat，再斩落soz.magicyang，一路从奇怪赛制的败者组杀进决赛，成为本次比赛经历考验最严峻的选手。今年的WCG，堪称是"混乱之治"……

《星际争霸》出线选手名单


《星际争霸》的前三名站在领奖台上。

冠军：成都 沙俊春 (LinYu)Pj)
亚军：成都 马天元 (=A.G=MTY)
季军：杭州 王恩平 (Enping Wang)

LinYu)PJ的参赛是本次星际比赛最大的亮点。一直以来他都是中国星际界公认的无冕之王，其实力可与韩国的一流高手媲美。但由于种种原因，前两年他都没能参加WCG中国区决赛去韩国一显身手。这次有PJ压阵，相信中国的星际项目可在韩国取得比较理想的成绩。

在这次的星际决赛中，一幕幕的精彩场景令人目不暇接。首先分组抽签结果让人大跌眼镜，由于没有设置种子选手。HK、MTY和PJ都被分在了上半区。而下半区值得称道的只有Leona和Deep。HK在第2轮就被迫和自己的好朋友PJ相遇，不幸落马，进入败者组。紧接着他面对的就是被MTY打下来的=Y.J=zhj。=Y.J=zhj是北大的星际高手，实力不俗。一番激烈较量之后，去年的中国第一HK悲壮地离开了本届WCG的赛场。高手的离去让我们感伤，但这也说明今年中国选手整体水平的提高。

现场的观众们人头攒动。

PJ一路过关斩将，与=A.G=MTY、Star.Leona、=A.G=Deep并列胜者组4强。接着他又在胜者组半决赛和决赛中先挫MTY，后灭Leona，傲视群雄，强者之风展现无遗，率先取得赴韩资格。败者组4强的对阵形式是MTY对Leona，SCI)_W_Y_W对Deep。结果老将们有喜有悲，Leona与Deep先后失利。出线的3人已确定，在最后决定名次的比赛中MTY又胜了_W_Y_W。"星际"是一款从1998年进入中国游戏主流的RTS游戏。在5年之后的今天，仍然有如此多的玩家为它痴迷，可见其魅力。在WCG的转播现场，当大屏幕上出现"星际"的画面时，现场就会响起无比热烈的掌声。是的，时间可以带走流行，但带不走铁杆Fans对它的挚爱。

在星际项目介绍的最后，希望PJ、MTY、_W_Y_W在荣誉和鲜花之后开始刻苦练习吧，"星际"在中国还能生存多久或许就看他们本次WCG总决赛的表现了。或许压上这样的担子太重了，那就让我们抛开这一切，真诚地祝福他们3位好运！

CS出线战队：deViL*United

在介绍完了3个项目之后，让我们回到CS项目。目前来看，CS是当之无愧的最受到玩家关注的项目，抽签仪式完成后，上半区为BOB VS FY、L*M VS Su.z、E.star VS ICE、SP.Uu VS cYs；下半区为deViL*United VS China.V、n.P VS Edmund、CP VS AS、Rainbow VS SP Zz。

从分组的形势来看，第1轮比赛最大的看点应该是上半区E.star与ICE的比赛了，当这张签抽出来时，现场一片惊呼。看来一开始出现了这样的强强对


CS的冠军deViL*United战队接受奖金。

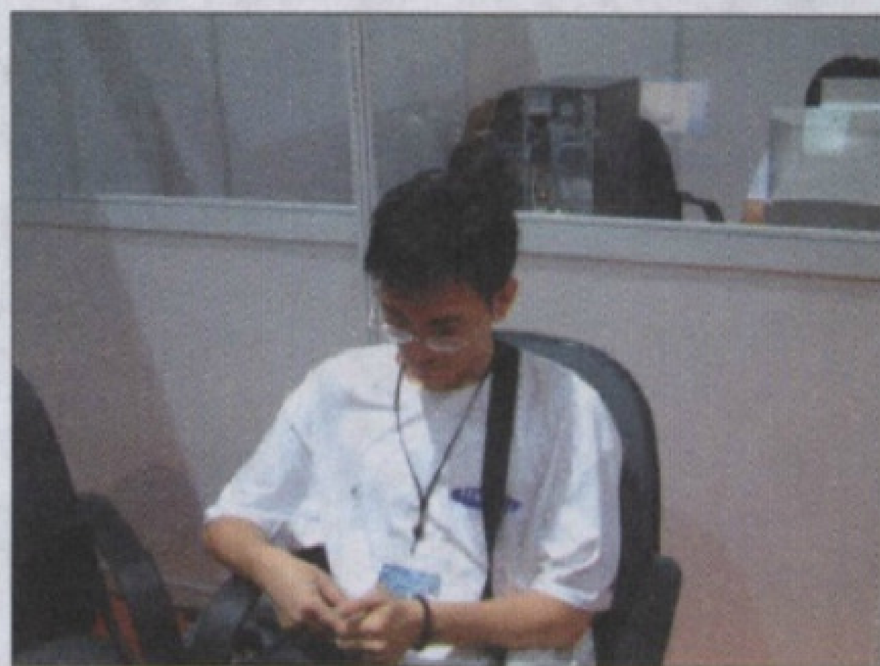
决令观众感到满意，但对于这两个队的队员来说则意味着这是一个困难的开局。下半区deViL*United同China.V的比赛也吸引了大量的眼球，夺冠大热门China.V一上来就碰上历届WCG的悲剧英雄deViL*United。deViL*United曾连续3年冲击WCG中国区总决赛，今年他们对战队进行了大胆的改革，几名非北京籍的选手成立了deViL*United，我在上期的专题中曾预测，假如让deViL*United的几名小队员打出了自己的水平，将没有战队可抑制他们的进攻。

本次比赛没有选择国际流行的比赛之前定地图的规则，而是比赛前进行抽图，这又是本次比赛的“奇怪规则”之一。在第1天的比赛中，大家赛前看好的China.V在首轮似乎还没有进入状态，以较大比分败给了deViL*United，而ICE和E.star的龙虎斗最终ICE以13:11险胜。第1轮比赛的最后一场，n.P与Edmund比赛异常激烈，最后双方战成12平，在加时赛中n.P以4:1胜出。第2天的比赛开始，China.V和AS相遇的结果让许多预测者大跌眼镜，不被看好的AS竟然在继ESWC打败China.V后，今天再次击败了China.V。这是China.V的第2次失利，也就是说他们已惨遭淘汰。这是一场玩家们不愿意看到的败者组比赛，由于败者将被迫打道回府，从一开始这场比赛就被一种惨烈的气氛笼罩。在比赛前似乎就可看出一些征兆，在准备区中AS的laixilaixi一直在跟轻松战胜对手的Rainbow队员们说笑，那种轻松就像他们根本不是在参加败者组的比赛，而是早已出线了一样，而China.V的队员却在赛场上不见踪影。这场比赛是在主席台上进行的，当时全场大部分的观众都把目光集中到了这边。China.V上半场在6:2领先的优势下被AS打出4:0的小高潮后握手言和，下半场又被对手连连得分，最终输掉了比赛。等比赛结束，我回到异常安静的CGA新闻工作区，China.V的队长CJ坐在那里一声不响地发着短信，当工作人员回来开始给CJ作视频专访时，我很明显地感觉到CJ的失望心情。为了照顾他的情绪，采访的过程很短，稍后跟CJ聊天时他的眼泪却一直在眼眶里打转……临走时，CJ只说了一句话：“我不会放弃CS，但是我以后再也不参加比赛了。”

由于China.V的失利，第2天的比赛并没有引起我太多注意，当天Rainbow和E.star、Su.z以及表现非常出色的deViL*United成了赢家。Su.z应该是本次比赛中最大的黑马，能进入前4是很多的玩家没有想到的。ICE和Rainbow的败者组淘汰赛也很受关注，这两个败者组强队之间的肉搏无疑是非常精彩的。ICE的表现有点像China.V，两次6:0领先后放松，而Rainbow在背水一战时两次大反攻将ICE拖入了加时赛的泥潭。ICE无论是做T领先后被对手多次偷袭，还是做CT领先时的频繁失误，都是一个成熟战队不应该有的。E.star在首轮被ICE打入败者组后，一直在有惊无险地默默战斗着，最终他们顺利地扫清了所有障碍，一路突入最后的4强决赛。首先他们毫无悬念地以13:2轻松拿下Su.z，然后对阵Rainbow。Rainbow在2003年几次和E.star的比赛结果都是输多赢少，这次他们仍然没能改变这个结果，以较大比分落败。冠亚军决赛在deViL*United和E.star之间展开，他们也许是相互最了解的两支战队，决赛地图抽到了Aztec和Prodigy，正好一个是E.star的主场，一个是deViL*United的幸运地。deViL*United在Prodigy地图上的打法有点类似去年的NEW.4战队，每一个可用穿击打法的地方几乎都被他们研究出来。在最后的总决赛中，胜者组冠军deViL*United在Aztec地图先输一场的情况下，第2场在Prodigy地图上以13:10艰难战胜E.Star，取得了WCG2003中国区总决赛CS项目的冠军。

在CS项目介绍完毕后，今年的WCG中国总决赛结束了，虽然发生了很多让笔者感到疑惑不解的事情，但比赛的过程还算顺利。如果有机会，我们将在今后就本次WCG中国分赛区和总决赛的各种情况进行分析，也许在电子竞技逐渐成熟的今天，我们还是需要一些冷水来让很多人发热的头脑冷静下来，我们也需要用这些水，将中国电子竞技的一些奇怪的地方冲刷干净。

（本栏目下期将推出WCG中国总决赛的专题报道，请继续关注。）



失利后的China.V队长CJ黯然神伤。



决战失利的E.star在收拾行囊，竞技比赛的残酷性由此可见。



Su.z、Rainbow、AS、ICE四支队伍合影，失去了冠军，但是可以收获友谊。



在大屏幕上的CS项目决战直播。

《冰封王座》上市已有一段时间了，如今版本更新到了1.12，游戏的平衡性也更加完善，每个种族的新增兵种、英雄和建筑、科技使得原来某些纯兵种战术的可行性大大降低，现在对多兵种混合战术的研究显得非常重要。人族是一个后期极其强大的种族，新增英雄血法师的“烈焰之击”和大法师的“暴风雪”组合被称作“冰火洗礼”，再配合新增兵种破法者，任何地面部队（包括英雄）在“冰火洗礼”下不死也重伤。狮鹫骑士的超高魔法攻击，配合血法师的放逐技能，更可秒杀敌人英雄。如果将以上的战术结合起来，可以说几乎任何战术在此战术面前都将被轻易破解。下面，我们讲解和分析一下狮鹫与破法者的使用。

ASUS® 华硕“超级平台杯”《魔兽争霸III——冰封王座》有奖战术征文（三）

人族后期的强大战术 建筑狮鹫与破法者的组合

WARCRAFT THE FROZEN THRONE

■山东 戚乐


图1

可行性分析

战术可行性越高，越容易被更多人使用。我们可看出不管是狮鹫还是破法者都有着相对较高的性价比，尤其是破法者，作为法师却有超过步兵的攻击力，而且具有魔法免疫。破法者最大的缺点就是惧怕肉搏单位，但这一点完全可以由“冰火洗礼”化解。而能对狮鹫小型护甲造成威胁的敌人穿刺攻击单位也会在破法者的普通攻击和冰火洗礼下迅速阵亡，再加上放逐与狮鹫的组合秒杀英雄，使得此项战术更是如虎添翼。

综上所述，运用破法者作为肉盾抵挡敌人、狮鹫秒杀英雄、英雄释放“冰火洗礼”等的可能性非常大，而且可单独使用狮鹫进行经济骚扰。


图2

发展顺序

这种战术的开局可采用各种流行的建造顺序（图1）。无论采用祭坛→农场→兵营→伐木厂，还是祭坛→农场→铁匠铺→兵营→伐木厂的顺序都可以，或者采用快分基地的方法。英雄选择大法师（血法师也可以），快分基地使得经济得到了保障，但科技却落后于对手，而且也容易遭到对手的骚扰，分矿反而成了你的累赘。总之，开局需要保持伐木农民的数量来积攒足够的木材，建造一个哨塔并升级为魔法塔，防止骚扰。之后升级基地，直到狮鹫骑士的出现（图2）。作为主力部队的破法者和狮鹫骑士要等到升级基地之后才能制造，所以前期会出现兵力真空，这时要出一定的步兵或火枪手以转型。建议出步兵，因为步兵的攻防升级和破法者是相同的，并且火枪手的价钱也会影响经济（双基地时除外），所以使用步兵MF或骚扰比较合适。建造出步兵的数量自由掌握，只要可MF到中等的野外生物而且在遭遇战中不会太吃亏就可以。


图3

在将基地升到要塞后，应立即升级至城堡，并迅速建造2个神秘圣地和2个狮鹫笼，以便在城堡升级完毕后立刻可以建造狮鹫。召唤第2个英雄——血法师，这是为了出“冰火洗礼”作准备。当然不要忘记升级攻防和建造商店，这可是建造破法者所必需的建筑。在这期间要对敌人不断侦察，可购买商店中的机械小动物，除非对手是高手，否则不会注意到小动物。在升级期间，你一定会遭到敌人的骚扰或Rush，但这时破法者还没有出现，第2英雄也没有召唤完毕，我们又尽量不要制造步兵，所以要靠民兵和箭塔防守。只要拖到第2个英雄召唤完毕，狮鹫骑士出现，一般就不会有进一步的威胁了（图3）。我们也可先发制人，在敌人骚扰我们之前骚扰敌人，进攻就是最好的防守嘛！骚扰时要注意不要过于深入敌人基地，免得浪费一个回城卷轴，还会损失一定的步兵。如果你的第一英雄选择的是血法师，那么可到地精商店购买一瓶隐形药水和一条传送法杖，使用隐形药水后冲进敌人基地，使用烈焰之击来杀伤敌人的农民——如果敌人是不死族


图4

就可对敌人经济造成巨大影响，如果烈焰之击达到2级就有可能杀死敌人所有采矿的侍僧，大大影响敌人经济。如果敌人回防，英雄可立即使用传送法杖返回基地，敌人对你的骚扰和MF就会受到影响（图4）。（小技巧：把两个神秘圣地放在基地内部，虽然隐蔽但敌人还是能发现，狮鹫笼藏在其它位置，敌人就会以为你要生产女巫或男巫）

在基地升级完毕之后，立刻生产狮鹫骑士，并升级驯兽技能。破法者与狮鹫骑士的攻击升级相同，所以省去了再次升级的时间。如果操作好的话可召唤第3个英雄，建议召唤圣骑士，因为他的圣光可为我们的狮鹫骑士迅速补血，而且专注光环还可大大增强我方的防御力！狮鹫骑士攻击力较强，明显优于破法者，所以狮鹫骑士与破法者的比例应该为3:2。假如100人口去掉15人口的英雄，10人口的农民，剩下的75人口中，单独分出一队为狮鹫骑士，12×4=48人口，而破法者可以和英雄编为一队，9×3=27人口，合计：48+27+15+10=100人口。在人口数大约80，也就是到达高维修费之前时，部队也就算成形了。这之后也不能算是无敌，还是要不断地侦察！可生产少量女巫并升到专家级，运用隐形来侦察，也可使用机械小动物，但小动物的速度慢、视野小，所以还是用女巫侦察好。当然，如果对手是人族，并且升级了魔法岗哨，那么还是应该用机械小动物，还可使用魔法塔的透视魔法来侦察。在人口到达上限后，剩下的钱就要用于补充损失的部队、各类升级和购买物品了（图5）。


图5

战术要点

VS 人族

同族对手最大的威胁恐怕就是矮人直升机、龙鹰骑士以及坦克了，对付他们首先要做到侦察到位，这我们在前面已做到了，一旦发现敌人的工厂或狮鹫笼，那就要小心了。这时你应当适当生产一些矮人火枪手，他们可对敌人空军造成200%的伤害，如果升级了火炮（增加火枪手射程）效果会更好（图6）。


图6

VS 兽族

兽族最大的威胁就是双足飞龙和巨魔蝙蝠骑士的组合，一旦在中期发现敌人的兽栏，就应当适当生产一些龙鹰，使用空中锁链技能锁住敌人的巨魔蝙蝠骑士，阻止其自爆。如果敌人数量过于多时，就应当生产较多的矮人直升机，并升级对空炮，由于直升机造价低廉，攻击具有飞溅效果，对付双足飞龙时比较轻松。注意用龙鹰锁住敌人的巨魔蝙蝠骑士很必要。

VS 不死族

不死族最大的威胁乃是新增兵种毁灭者，他的魔法免疫使得狮鹫骑士无法对其进行攻击，不过他低下的攻击力根本不足畏惧，只要召唤水元素与其对抗。如果不死族数量众多，那么还是使用龙鹰或矮人直升机与之抗衡。还要小心的就是敌人围杀你的英雄，其实用血法师的放逐使用在自己英雄身上即可，女巫的隐形也可行（图7）。


图7

VS 暗夜精灵

暗夜精灵没有什么克制这种战术的兵种，只是大量的弓箭手和猛禽德鲁伊比较可怕，但只要使用我们的"冰火洗礼"，弓箭手就会迅速阵亡，只剩下猛禽德鲁伊也不是狮鹫的对手。

战斗中，虽然兵力方面是重点，但操作依然不能马虎。战斗刚刚打响就应该给对方英雄使用放逐，而被放逐的单位会受到魔法攻击的额外66%的伤害，此时迅速用狮鹫攻击，秒杀敌人英雄（图8）。通常对付大量远程部队（如火枪手、蜘蛛）时，由于破法者的攻击类型为普通，正好对远程的中甲造成150%的伤害，而敌人的穿刺伤害对破法者只造成75%的伤害，再加上冰火洗礼，远程部队将迅速消灭殆尽。虽然破法者的中甲惧怕肉搏部队，但通常肉搏部队都是重甲，狮鹫的魔法攻击可迅速消灭敌人，且敌人惧怕"冰火洗礼"，更不敢与破法者纠缠。另外物品的使用也十分重要，每个肉搏英雄应当佩带火焰之球，使英雄可以对空。注意英雄一定要随身携带回城卷轴，一旦战斗不利，应当迅速回城。


图8

最后介绍给大家一个比较阴险的招数：在游戏中期，到地精实验室购买3个地精工兵，用女巫的隐形技能给地精工兵隐形，冲到敌人基地，把基地炸掉。嘿嘿……就算是3级基地3个工兵也足够了。

总结

狮鹫+破法者的组合虽然十分强大（图9），但在RTS中永远没有无敌的战术，任何战术都是在对战中渐渐摸索出来的。最后只想说一句话，经验+操作>战术，只有不断侦察，懂得变化，才算得上是真正的强大！


图9

返回魔法

■北京 月白

记得当时的我们穿梭在还是小马路杨柳道的中关村，一起看着灰蒙蒙的天色和破庙般的平房，为找些便宜的游戏一趟一趟奔忙。随着平房变成楼房，楼房变成工地，工地一天一天长高，我们也长高，长大了，儿时的懵懂也像涟漪一样悠扬地荡了开去。而我，自然变成蜜罐子里的小鱼，一天到晚甜蜜蜜地游着，向东南西北到处游，却不用担心游到岸边，只傻兮兮笑着，因为我知道有大蜜罐宠着。于是，陪他从FIFA98玩到“实况6”，我掌机里的游戏也从《佣兵骑士团》变成《塞尔达传说》，而最开心的时刻就是像小时侯那样一起玩《街霸》、《魂斗罗》，因为从那时到现在我始终赢他^c^。

然而，和许许多多故事一样，甚至来不及容我想好如何回避，分离的日子就已经贸然出现，然后露着一张无辜的脸，看着我的惆怅不停滋长。



从那个有着红色球形闪电的夜开始，在他身边看着他蓄力过猛将球一脚踢飞而爆笑不止的人，不再是我了；和他赌气一直猛按Q键铲飞他5个大牌而终止比赛，直到他买牛肉干讨好才罢休的人，不再是我了；自然的，大菠萝里，不管不顾向前冲的我，也不会有他当血库了；自然的，CS里，也不会有人在我上窜下跳时，一口气扔2个闪光雷了……

呵呵，想来乐趣真是少了好多呢！

蓦然间觉得，自己是条飘在天上的鱼儿，天上的不认识我，水里的不认识我，而我又什么都不懂。

恍恍惚惚间，两个星期就过去了。

只条件反射般回避着电脑，一如从前看见电视就找键盘，看见商场的电视专柜就以为到了网吧一样。

日子过得好快，原来什么都一样一样的，只是我不一样了……

长长叹了一口气，清楚地知道自己的感受，那种感觉原来叫害怕！

就如梦里的我不止一次扑向电脑，每次都是一碰主机开关就马上醒来，而后眼泪啪嗒啪嗒落下，似乎俨然成了掷地有声的好男儿。

这样的日子直到那天，我刚刚高考完的表弟从大连野回来，扯着嗓子在楼道里喊，让我和他切“实况”。

听着电脑启动搜索软驱的声响，我莫名激动着，亲切地看着屏幕，和电脑一起开始了检索。刹那间的感觉，真是豁然开朗，只觉得一切不过是如此，还是很轻易的。但好心情持续了不到7秒，我看见了桌面上《永远的伊苏Ⅱ》的图标。

那是我们俩的周年纪念。

于是，很快地打发走忿忿的表弟，一脸苦相对着电脑发呆。30分钟后，我，双击图标，开始新游戏。

每句台词，每个迷宫，都是那么熟悉，就连使用返回魔法回到兰斯村时守卫的眼神我都还记得，自然，也还记得他每每这时，总会低沉着嗓音说：“你回来了！”

恍惚了，茫然了。看着电脑上一幕幕如此熟悉的场景，我有些不能自已，不由得开始暗自思忖起太多太多的问题：

是命运牵扯着决定，还是决定改变着结局？

我们是被决定引入命运的结局，还是在命运的洪流里痛苦决定？

决定就意味着选择，选择就意味着放弃，那，是因为决定放弃而选择，还是因为选择决定而放弃？

放弃的原因是迷茫，坚持的原因是喜欢，那，当迷茫和喜欢在一起，你是坚持还是放弃？坚持到迷茫又会怎样？

伊苏的国民是幸运的，他们有着双生之树的荫蔽，有着双生女神的守卫，还有6位神官的呵护，甚至在这一切的一切都不顶用的时候，他们还有红发剑士亚得鲁的帮助。可我呢？

我的女神在哪儿呢？我的指导卷轴又在哪儿呢？

于是，和着泪水在35℃的日子里快速地爆机了。

天知道我在追赶什么，反正玩命双击鼠标右键的左手食指连同手腕一起瘫痪了（我是左撇子，他也是……）。闭上眼睛，我还能看见那天空中的伊苏，还是能看见他坐在我旁边，衬衫的领子依旧没有翻好……

于是，彻彻底底崩溃了。

瑟缩在桌脚，和电线们为伍。听着风扇呼呼转着，盖过钟表的嘀嗒声，时间又不露形迹地跑走了一天，直到风吹进窗帘，阳光照到我憔悴的脸，我才在晨光的微光中依稀看到了它匆匆的脚步。

表弟又在拍门了，还嚷嚷着《伊苏国VI》就要出了！傻弟弟啊！你总是简单地把问题连在一起，有了因为就写所以，远不像我，没有因为，就有所以，或者只有因为，或者什么都没有，只有问题。

门开了，表弟大声嚷嚷着9月27日《伊苏国VI》发布的消息，仿佛认为他终于知道了姐姐——我的心事，以胜利者的神情期盼着他意料中我的反应。于是，给足他面子的我，傻兮兮地笑了，拍着表弟和他一样瘦削的肩膀，而后听他开始絮叨什么昨天一看就知道是想玩“伊苏”了，所以不理他，他特别体贴懂事云云……末了，还提醒我不要忘了买……

傻弟弟，其实我又怎会忘了？！要知道那是他的生日啊！

哭了，真地哭了。

在小我2岁的弟弟面前，肆无忌惮地哭了，说不清为什么。我说过的，我是一个很少有因为所以的人。

表弟被吓到了，只木木看着哭得稀里哗啦的我。显然，他不是拯救我于水深火热的红发剑士，他甚至远不是一个安慰人的高手，所以他面对我这么一个歇斯底里的姐姐显得手足无措。

然而，他还是说了一句让我恍然大悟的话：“就当我没说，什么都没说！不是有什么返回魔法吗？你就当我刚进门！”

刚想抬头对他说，“你怎么跟我一样了？”蓦然间醒悟到我在游戏中不辍奔跑的原因了！

我想回去呀！

想超越那道时间的门，找到那时的我们，找到那时的中关村，然后使用魔法，回到那个小马路杨柳道满街破庙的时候。那时，我可以恣意拉着他的手，叫他买冰棍给我，不用因为也不用所以，只有在《魂斗罗》中才想想按键罢了。

那时的我们，不茫然，不困惑，不甜蜜，但会永远在一起。

可是，那样的日子一去不复返了。

可是，那时的我们已经不在了。

现在的我，傻傻的，驾驭不了返回的魔法。

现在的他，开心吧，伤心吗？反正，他是不要我了。反正，他只是轻轻说了声：“再见吧”。

我伸出手，碰到的只是他离去的潇洒。

然后，不信，不相信。

然后，挣扎，再挣扎。

只是我傻，对吗？

于是，终于明白了，我只不过是在别人决定中的小小放弃，只是别人命运中小小的未果的结局，只不过结束了的是自己的喜欢，换来了的却是别人的不再茫然，我没有机会决定，就直接被选择了放弃，只在命运的洪流中被别人的决定左右，在别人的决定牵扯来的结局中，顾影自怜，飘摇不定。

于是，知道了，无助的是我，不驻的是年华，而在不驻的年华中，我已经没有他了。

也许，只是因为我不会返回魔法。P

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

《幻想三国志》茧印兽快速升级小心得

■山东　lucky

最近玩《幻想三国志》，在战斗中偶然发现了一个小技巧。在战斗中利用茧印兽会逃跑的特性分别将它们召出（一次即可），无论它们是否在战斗中逃跑，胜利后只要在本场战斗中出现过就都会增加经验值。当茧印兽升级后，能力值提高，逃跑的情况就比较少见了，所以升级后所得的升级点数先保留，或先不要加在攻击、防御或回复这几个属性上，这样茧印兽就会加大逃跑的几率。

当茧印兽进化为终印之兽，根据其能力不同也会出现不同的形态变化，基本上分为以下几种情况：

1.如果攻击强化、法术强化、速度强化的等级都一样，终印之兽应该是九狐、殇甕、邪军。



2.如果攻击强化等级大于法术及速度等级，终印之兽应该是冥蟾、狙如、帝罗大蛟。

3.如果攻击强化等级低于法术或速度等级，终印之兽应该是光朐、延维、文鸾。

《模拟城市新世界》城市正常赚钱

■浙江　郑杰宁

这是一种以牺牲城市将来为基础的赚钱方法，大家要慎用。

先划一片低密度住宅，再划一片工业区，加少量的商业区搭配。先别供水，只给电，什么公共设施都不用造，然后加大住宅区、工业区和商业区，注意安排比例。然后将所有低密度都转为中密度，开始供水，你会发现人口突然暴增，住宅区狂起楼，一般中型地图会增到1万多人停下，这时再看看你的赢利吧，至少五千。不过这种城市不能转型，不能加学校和医院，不然低收入的市民会跑光，中高收入的人又不会进来。但用来给邻近城市供钱还是可以考虑的，有兴趣的玩家不妨试试！

《极品飞车——热力追踪2》弯道甩尾技巧

■北京　李锐


图1

对于没接触过真实赛车的玩家们来说，《极品飞车》这类游戏中比比皆是的弯道令人倍感头疼，下面给大家介绍一些应付弯道的甩尾技巧。在使用甩尾技巧时要注意，如果你驾驶的是奔驰CL55AMG等发动机转速低的赛车，或车速不是很快，遇到急转弯可以在按住方向键拐弯的同时按住刹车键，这样车子转向后，前轮往原方向去的惯性被转向后增大的摩擦力抵消，使得车头的速度小于车尾，车尾被甩了过去正好帮助车子转向。但在游戏后期，你驾驶的赛车动力强劲（如宝马Z8），高速行驶时甩尾便不再适用了。因为游戏后期的赛车速度快，车身轻（感觉），如果在高速运动中突然甩尾，你会发现车尾虽然甩过去了，但是摩擦抵消不了惯性，车子会在惯性下继续向前冲。

对付难度较大的弯道：

此种弯道建议拐之前紧贴右侧，进入弯道时轻点刹车键，使车尾有前甩的趋势以帮助转弯，在此过程中可以踩住油门不放，这样可使转弯过程损失的速度很小（图1）。

对付窝脖弯（让人联想起烤鸡的脖子）

对付这种弯道车速不可太快，但也不用像电脑那样开得那么慢。首先进入弯道前适当放慢车速，不可太靠近右侧，不然进入弯道后会被离心力甩出，应在道路中间行驶，给之后的转弯留下足够空间，转弯开始时可根据情况轻度甩尾（帮助转弯）到达图2中的位置（如图2），此时虽然一直按住方向键转弯，但还未完全转向，这时就要狂踩油门，为转向提供驱动力从而进入正确的道路。

刹车与转向的平衡：在连续转弯的赛段你可能会有所体会，刹车会丧失转向的灵活性，因为转向需要轮子的驱动力，但不刹又很难控制赛车顺利转弯，这就需要我们对赛道与自己驾驶的赛车性能有一定了解，才能根据具体情况作出合理的取舍。


图2

《侠盗罗宾汉》之克敌技法

■北京 刘鹏宇



如果想在游戏中实现真正的一剑扫天下，对不同的敌人还需要不同的技巧才行，下面是针对不同敌人弱点的打法。

vs枪兵和盾牌兵：这些敌人多是成群结队出现，所以应该退到只有一面受敌的地方和他们对决。比如站在两幢房子之间（战斗中不要画圈，那样两下后就必须休息，最好左右来回拉动画直线）。

vs弓箭手和弩兵：他们大多时候与盾牌兵一同出现，一旦开战就躲在盾牌后无耻地放箭。让我方持盾牌的小约翰绕过盾牌兵（跑之字形，这样箭就射不到你了）去解决他们。

vs戟兵：戟兵攻击距离远，而且一旦被其打中，就会出现防御不能的状态。因此在接触他们时要先左右画直线，如果运气好就把他打死了，否则也会把他打成防御状态，这时一个直刺（向敌人的方向画直线）就能打破其防御。

vs小队长：很好对付，不多说。

双手剑士：身着重甲，弓箭攻击对其根本无效，是个难对付的角色。后期的黑衣剑士，近战5级的小约翰一拳也打不倒。不过我们仍然可以小约翰的重拳为起始动作，先将其打倒，在他起身过程中我方已经亮出武器了。这时一定不要挥舞武器，会被防住的，而是要不停地推棍子（向前画直线），就会出现他刚起来就被打倒的状况了。如此反复，在体力耗尽前，剑士就会被打成眩晕状态，而后要杀要捆就全凭各位看官了。值得注意的是，一旦战斗中剑士做出了双手举剑过头的动作，就要立刻退出他的攻击范围，这招是一击必杀。对付骑士（中世纪坦克）的方法与对付剑士类似，就是一定不能让他冲起来，那时他是无敌的，还是快跑吧。

以上就是《侠盗罗宾汉》中各敌人的弱点及对付方法了。另外还有一点是笔者的个人看法，就是尽量不要使用画圆圈的技能，前期还能欺负欺负电脑，到了后期大多数敌人都会后退或防御住这一招，而你自己放两下后又眩晕了，立刻成了肉靶子。

《仙剑奇侠传三》破财装的取得方法

■河北 刘立兵

爱玩中文RPG的玩家可能会发现，几乎所有RPG大作中都隐藏有几件BT级的特殊装备来调动玩家的积极性，而找到这些装备自然是玩家们追求的目标。“仙剑三”里也有一样超级装备——破财装。名为破财装，自然是破财消灾了。说得更明白点，就是在战斗中穿这件装备的人被敌人攻击时不扣生命值，只扣角色身上的金钱。

下面就谈谈它的具体获得方法：

1.当景天他们第一次去草海时，走到某一个山洞前会发现进不去，系统提示：“里面空荡荡的，还是以后再进吧”。暂时放弃这里，回头再来探索这个神秘山洞。再去草海中的另一个神秘地点——星森，想必很多玩家都已经知道这个聚集了大批“仙剑三”制作人员的恶搞地点了。我再说一下具体走法：先走下层的山洞，在洞中行走会时常有巨石阻断退路，辨清方向一直往东走，到无路可行则由洞口出来继续寻找出路，用藤蔓可攀到山顶上，一些树骨作为架通山坡的桥梁，一直走到迷宫的西北即可找到星森入口。在星森里多次靠近制作人员们他们就会乱跑，这里我们只需盯住一个叫“失影”的追，当追到第11次时会获得物品“通神”（这是破财装套件之一，身穿）。技巧：不要往出口追，把他们挤到石壁或树丛之间，等他们转身时会迎面捉到。如果20秒内捉不到他，他会消失，只有再次进入星森才出现。

2.当景天学会御剑飞行后，只要队伍中有雪见、龙葵、紫萱，就可以御剑飞到草海中，找到那神秘的山洞，这次就能进去了。进入后龙葵会要求景天玩捉迷藏，答应她就会进入捉迷藏小游戏中（和星森的相似）。只要在限定时间内捉到雪见或龙葵，她就会送景天一件物品（破财装套件）。捉到后会被传回洞口，再次进入还会玩这个游戏，只要成功4次即可。这4件物品分别是绿璞头（头戴）、元宝靴（脚穿）、左利（佩物）、右利（佩物）。技巧：如果你总追不到人，可以使用金山游侠2002中的变速齿轮把速度调慢，这样就可以很轻松地捉到了。

找到后，在人物装备界面中，给景天装备上找到的这5件物品，至此破财装终于凑齐了。随便找个敌人打一仗，你会发现景天被打时只会扣钱不会被扣血，是不是很好玩呢，相信只要有了这件装备，重楼也不是对手了（不要告诉我你没钱喔）。

游侠补丁网更新的超完美《三国志IX》官方威力加强中文版升级包，是根据官方《三国志IX》威力加强中文版制作，可以在任意《三国志IX》原版本的基础上直接升级到官方《三国志IX》威力加强中文版，硬盘版光盘版均通用。另外还收录了几款游戏汉化包，关于补丁使用上遇到问题，玩家可以去补丁网论坛留言，我们会尽力做到最好，以方便广大玩家，论坛地址为：http://patch.ali213.net

游侠补丁网 三枫

《三国志IX》中文版完美官方威力加强版升级包

此次威力加强版升级补丁需要配合模拟免光盘补丁才能使用，首先在安装好《三国志IX》原版的基础上执行升级程序，然后在升级完毕后，使用免光盘补丁来模拟进入游戏，一定要按说明进行操作，否则很容易出错导致无法游戏（任意《三国志IX》原版本直接升级到官方《三国志IX》威力加强中文版，游侠网三枫根据官方《三国志IX》威力加强中文版制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/s9pkali213.exe

使用方法：直接执行升级程序即可。

补丁效果：在原版的基础升级到《三国志IX》威力加强版，威力加强版修改如下：

1.在剧本模式下，可产生分支剧本模式，也就是说每关达成不同条件会有不同分支路线。

2.高手竞技模式：可设定武将能力值高低和武将可死亡属性，也可隐藏部分出战指令。

3.兵士提拔系统：战争中发现有能力的兵士，就可对其进行提拔和培养，最后育成武将的全新系统。过程大致是：发现有能兵士→选择指导武将、选择指导方针（严格　坚实　亲身）→选择指导内容（军训　教设　知识　闭关）→最后产生风格各异的虚拟武将。

4.势力统合系统：多个弱小势力通过统合成为一个强大势力，可共用武将及资金，信望会上升，志愿兵也会增加。

5.AI加强：电脑思考将大幅加强，会兵分多路出击，也会派救援部队增援，不再有勇无谋。

6.城市兵法技能：这是一个新的系统，主要是用于防御，就是一些城市具有特殊的兵法属性。

7.编辑功能：可编辑武将设定、都市设定。

8.年表功能：记载玩家武将事迹、建设或攻略要塞、武将仕官、起用军师等。

《机甲战士IV——雇佣兵》简体中文汉化包
MechWarriorIV: Mercenaries

资料片中力图实现真实物理与快节奏动作间的平衡，尝试利用地形和山体进行掩护的远距离战斗，当然也没有忽略近战时的刺激感。尽管机甲的移动及转弯速度不是很快，但从整体来说，《机甲战士》依然还是最出色的巨型机器人战斗游戏（感谢游侠补丁网论坛网友zeroguy制作并提供）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/mercenariescn.exe

使用方法：直接执行汉化程序即可。

补丁效果：完美汉化英文版游戏。

《上古传说——刀剑封魔录外传》超强初始修改档
（感谢像素游戏论坛狂神制作并提供）

《刀剑封魔录》这款深具中国特色的游戏受到广大玩家好评后，像素软件又趁热打铁推出了《上古传说——刀剑封魔录外传》，更丰富的任务设计、独特的雨林场景和让玩家津津乐道的宝石和连击系统又一次博得玩家好评。但这次的游戏难度比上一代要难了很多，为此我制作了宝石和属性的修改档，可以让玩家体验秒杀或连击的快感。

下载地址：http://www.popgamer.com.cn/others/sgcs/sgcs.zip

使用方法：解压后复制到游戏Save目录下，进入游戏读取相应人物的存档即可。

补丁效果：完全初始存档，具体效果请查看压缩包内附带的说明。

《疯狂橄榄球2004》7项属性修改器
Madden NFL 2004

作为《橄榄球》系列，对于真正了解这个系列游戏的玩家来说，其观赏性非常高。作为“最男人的运动”，普及率虽然比不上足球，但一旦进入其中就会体会到其他游戏所无法带来的游戏乐趣。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/devmad1t.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：包括比分、游戏规则等各项属性的即时修改。

《狮心王——十字军遗产》新4项属性修改器

Lionheart: Legacy of the Crusader

比起之前那个版本的修改器，增加了技能点数的修改，如此在游戏初期即可学到高级魔法和技能，虽然游戏性也许会因此被打破，但对于了解整个游戏的内涵还是很有帮助的，对于想写攻略的朋友更是有必要一用。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/imsdox-lnhrtrfx.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：可修改包括金钱和魔法生命等属性，另外还可修改10 000点技能点数，任由你分配。

《星球大战——杰迪学院》补丁

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

玩家可以在经典的《星球大战》世界里跟随天行者卢克体验绝地武士学徒的生活。《星球大战》里的著名场景和人物都会在游戏里和玩家产生互动，而玩家的不同选择和行为结果会导致不同的结局——既可能成为追求自由与正义的光明战士，也有可能成为黑暗邪恶一方的武士。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/tecjancd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制Update目录下所有文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《三国立志传2》存档修改器v1.2

修改器在XP系统、游戏版本1.00下测试通过；繁体版游戏请勾选“GB<>BIG5”再打开存档；使用内码转换时有一些人名不能正常转换；“复制属性”与“粘贴属性”可以把一个人的属性复制到另一个人身上（感谢游侠网鬼龙之舞制作并提供）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/sglzz2edit.zip

使用方法：打开存档，开始修改，保存后回到游戏中读档。

补丁效果：完美属性及物品编辑修改功能。

《三国志IX》威力加强中文版模拟方式免光盘补丁

配合升级程序使用，并且使用时需要注意以下两点：

1.Win2000/XP的用户请一定要使用本站提供的Daemon Tools v3.33来模拟，模拟之前请在Safedisk选项中打勾。

2.Win98用户请一定要使用本站提供的Alcohol 120%专业零售中文版1.4.6.711来模拟。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/s9pkcd.zip

使用方法：使用虚拟光驱软件进行模拟补丁文件。

补丁效果：用虚拟光驱的方式免光盘进行游戏。

《共和国——革命》3项属性修改器

Republic: The Revolution

《共和国——革命》建立了一种全新的游戏模式，玩家可以进入一个像现实生活一样逼真的游戏世界。通常你可以通过招揽上层社会人物来增加自己的金钱，通过吸引下层社会的人来扩充自己的军队，通过接触中层社会的人来提高自己的影响力。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/republic3trn.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：可修改无限能源、金钱和扩大势力。

《仪器2.0》v1.01升级档及免光盘补丁

Tron 2.0

游戏的亮点之处还是在画面方面，相信每一位看过游戏截图的玩家都会惊叹。游戏并没有强调逼真感，而是突出光线与背景的完美配合。游戏的每一个关卡都是按照电影的风格和特点设计而成，在此基础上对视觉效果大大加强，人物、景物的色彩非常绚丽夺目，所表现出来的效果非同一般。

光盘补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/dev-t211.zip

官方升级档

下载地址：http://bvinteractive.go.com/tp/tron-update_1x1.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.01版，复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：调整游戏难度和贴图错误等Bug。

《反三国志》补丁

从游戏的画面表现来看，《反三国志》在风格上和《绝代双骄》系列很像，当然在部分细节上还有些许差距。剧情的编排很有特色，细腻的人物情感，从三国乱世的开端黄巾起义到赤壁之战结束，可以说用另类手法表现了三国时期的故事。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/fsgcd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

三国志IX

用Regedit（开始→执行→Regedit）进行修改：

HKEY_CURRENT_USER\Software\Koei\San9 Tc\ConfigsArtData=0xffffffff（4294967295）：可观赏所有动画。

HKEY_CURRENT_USER\Software\Koei\San9 Tc\FlagData=0xffffffff（4294967295）：则隐藏的5个IF剧本会打开，且能在游戏中操纵5个外族。

HKEY_CURRENT_USER\Software\Koei\San9 Tc\FullScreen=0：可改成窗口模式。

执行速度加快：

在执行下打Regedit [HKEY_CURRENT_USER\Software\Koei\San9 Tc\Configs]，把“GameSpeed”的值由1（Dword：00000001）改为0（Dword：00000000），这样可以加快游戏的进行速度。

彩虹六号——盾牌行动

在游戏中按下“~”键然后输入以下密码：

GOD：	无敌模式
GODALL：	全体无敌
GODTEAM：	所有小队无敌
GODTERRO：	恐怖分子无敌
FULLAMMO：	弹药全满
KILLPAWNS：	消灭对手
SGI：	游戏模式
RAINBOWSKILL：	《彩虹六号》对战版本模式
PAGO：	大敌当前（音乐）
RESETMEALL：	重置所有秘技、游戏模式
GODHOSTAGE：	人质无敌
GHOST：	穿墙模式
WALK：	恢复正常游戏模式

星球大战——杰迪学院

游戏中按~键后输入“Devmapall”启动秘技，然后输入以下密码即可：

god：	无敌
noclip：	穿墙模式
notarget：	敌人不会打你
kill：	自杀
give all：	生命值、武器、护甲全满
npc kill all：	杀死所有NPC
shaderlist：	显示隐形者
undying：	死亡模式

《仙剑奇侠传三》立即获得3个小游戏

单击“开始”→“运行”，输入“Regedit HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\SOFTSTAR\PAL3_S_GAME”，在右边会看到S_GAME_A/B/C，这就是那3个小游戏了，你只要把它都改为1即可，A是捉迷藏、B是鉴定、C是滑雪。这样一来大家就不必再费心费力了吧……

《绿巨人》补充秘技

FLSHWND：	快速恢复
GRNCHTR：	无限接关
HLTHDSE：	绿巨人双倍生命值
BRNGITN：	敌人双倍生命值
FSTOFRY：	攻击力加倍
NMBTHIH：	重置分数排行

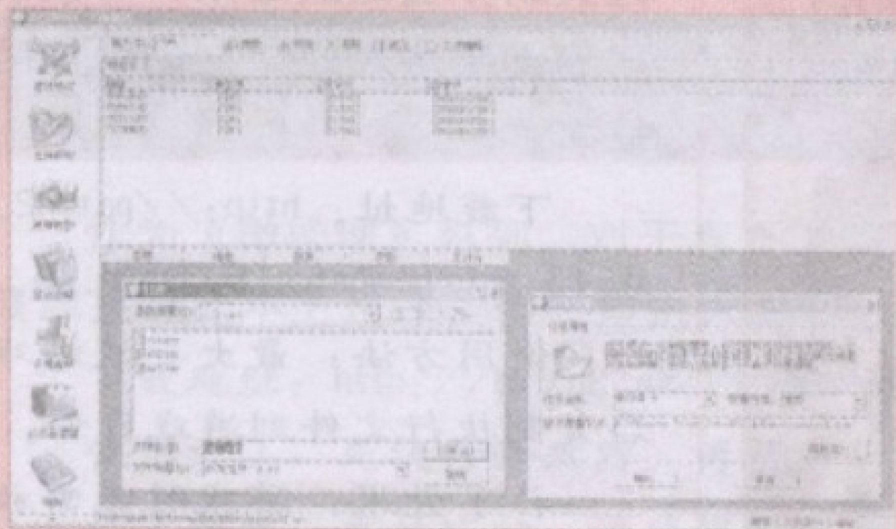
一举摧毁直升飞机：

如果你得到可以投掷的东西，拿起来后跳到屋顶上。在屋顶上跳起来并将其扔出去，只要时机掌握得好，就有可能一举将直升飞机摧毁哦。

金山游侠

用《金山游侠V》修改《绝对零度》（Cold Zero）中的金钱

首先执行金山游侠V，然后执行游戏，记下自己的金钱数量，然后切换到金山游侠V，在输入框中填入金钱数，单击搜索，会搜出1000个左右的地址。再切换回游戏，注意，游戏此时要重新3D建模，稍等一下。到附近的商店，随便买点什么东西，再切换回金山游侠V搜索现在的金钱数，搜到后直接把它改成自己想要的数量即可。



有些电脑在切回游戏时可能陷入假死机状态，这样就只能用修改存档的方法进行修改了。首先进入游戏，记下金钱数后存档，退出游戏。打开金山游侠V，选择文件修改，单击新建→浏览，打开你刚才的存档，在输入框中填入记下的金钱数，单击搜索，会搜出4个左右的地址，正确地址应该是0029B035，双击它，在数值对话框中填入你想要的金钱数量即可。

现在你就可以去武器商店大肆采购一番，然后轻松地完成任务了。

（在本期聊天室发言的朋友，将得到主持人赠送的热门游戏海报1张。）



随便聊聊吧
（晶合聊天室第123期）

林晓： 据凯乐亓朋友热心考证，晶合聊天室于1997年7月创建，至今已经有122期之久，乃老字号店铺，童叟无欺，货真价实，请诸位放心购买（这个广告词……汗，拿错了）。本期聊天室主持人为偶们的办公室留守fly（猪）强人。

感《仙剑奇侠传三》，作五律两首。

吉林 张亦弛

飞蓬篇

神术清风秀，云端荡扁舟。
六界挥仙剑，九霄战重楼。
刃坠长空外，身贬尘世游。
岂惧轮回苦，从此快恩仇。

重楼篇

逐日渺星汉，双钩影翩然。
棋逢知己易，将遇飞蓬难。
护友书新曲，惜才续故缘。
心念奇侠梦，无悔探人寰。

支持大软，热爱星际

辽宁 天下无双

本班62人支持大软，其中23人喜爱“魔兽”，8人偏心“伊苏”，31人钟情“星际”。

：所有爱游戏的人都爱大软，啦啦啦……

不容易

网友 dmeda

旁边的哥们玩MU（他用的剑士），正在砍牛的时候，旁边钻出一个魔法师跟他抢经验值。哥们大怒，那个魔法师突然说：“大哥，帮个忙吧，农村上网，不容易啊！”

御剑江湖——为仙剑三作歌

北京 ZXY未知数

十日并出的年代　神魔纷争
年少轻狂的剑侠　犹如天生
一寸丹心走天涯　豪气纵横
剑虽无情人有情　情剑连心
情深如景天　翩翩少年行
如痴似雪见　芊芊女儿心
梦中情　情如梦　若要儿女情　唯有天下平
再接再厉 前赴后继
向上一路的觉醒　终参透迷津

苍茫大地　人鬼传奇
天人合一并剑气　爱能创奇迹
问苍天　天注定　魔剑转世传本领
仙在心　剑在身　降妖除魔天下平
踪无影　影无形　御剑江湖颂古今

苍茫大地　人鬼传奇
天人合一并剑气　爱能创奇迹
问苍天　天注定　魔剑转世传本领
仙在心　剑在身　降妖除魔天下平
踪无影　影无形　仙剑奇侠留美名

（注：“十日并出”是指天上同时出现10个太阳，比喻天下大乱；“向上一路”是指佛经中至高无上的境界。）

：让我们做诗吧，这事儿难不倒我——
仗剑走江湖，红袖伴险路。
落花虽有意，流水却无情。
身无双飞翼，灵犀一点通。
夜半无语时，执手凝泪珠。
此情若长久，又岂在朝暮？

大腕CS版

网友 lvyq

一定要加入实力弱的一边，最好全是菜鸟。杀，就要杀个痛快，一枪爆头，一回怎么也要杀上几个。什么AK啊，M4A1啊，AWP啊，能杀人的都要用。有人给你告密，就坐你旁边，开个2.1低音炮，有超重低音、听起来特爽的那种。每局一开始，甭管有事没事都要说一句：Follow me，倍儿煽动！再配上一全套盔甲，光美刀就要1000大元；再搞一个左右双枪，每杀一个人朝尸体开上几枪，就一个字——e！被e死的菜鸟一局下来，就有好几个周围看免费电影的不是被同伙杀死，就是被自己HE炸死。你要说个被e死的，你都不好意思跟人打招呼。你说这样的一个CSer，一局杀多少人？四五个？那是rush的时候！10个以上，还不算队友！你得研究“牛人”的心理，能杀四五个敌人的，根本不在乎再杀几个队友。什么叫牛人，你知道么？牛人就是不管加入哪边，都做最e的，不做杀人最多的。所以，打CS的宗旨就是：不求最牛，但求最e。

：咱们办公室这样打CS——
suki：Fire in the hole!
fly：别炸啦，我在前边呢！
suki：Fire in the hole!
fly：还炸？！我就剩4点血了。
suki attacked a teammate.
suki killed fly with a headshoot from AK47.
这就是大软CS服务器的风景……

《生化危机4》，加油！

黑龙江 王大为

没有《生化危机》的日子，更让我觉得恐惧！希望《生化危机4》的剧情是一流的，画面更出色，更有创新！期盼早日与它相见。

：要想品尝恐惧，请半夜到编辑部来，我保证满足你的要求。

大软，电鸟之至尊宝典。（山西 胡晓宁）

快快加入我们的聊天室，只要你的聊天内容有趣，且字迹清楚得林晓能够辨认……

主题：游戏BOSS选美

倡议人：超级倒霉人

从古至今，BOSS的样子向来都是丑得不堪入目……但也有许多BOSS是YJGG or PLMM。大家认为哪个BOSS最PP？

液体水晶

FF7萨菲罗斯，FF8魔女，都粉pp。

云之踪

可爱的魔女大姐可是FF系列古往今来第一PLMM。那派头，那身手，那气质，酷啊！

发条鱼

暗黑破坏神！

应龙大天神

BOSS？男性的就是重楼了。

液体水晶

老萨绝对帅。

烈芒

幻2的女主人公，也是最终的BOSS，应该也算一个吧？

风中魅影

重楼挺帅的哦！

浪客倩心

杰拉德！酷酷的样子！

米蕾妮娅

米蕾妮娅，出来的时候就酷酷的。

：所谓BOSS，就是体形一定要Big，性格一定要Obdurate，力量一定要Super，身世一定要Saga……



晶合后院的群众生活

榜评一句话

CS：当敌人的子弹威胁着生命的时候，一个队友闪到了前面……谁说CS冷血，它让男儿也动情。（山东　朱雷）

仙剑奇侠传二：狐影不在，只见雪花乱飘零。（北京　飞恨）

生化危机：打烂僵尸的头！（江西　邱凯）

冠军足球经理4：说不定我能比弗格森、安切洛蒂、里皮们干得更好呢！（河南　刘辰光）

英雄无敌IV：不作弊，谁说英雄"无敌"？（四川　叶扬）

：我也来评，小键盘有9个数字键呢，为啥魔兽的英雄不能带9件物品？



人以类聚

甘肃　云紫枫

我希望喜欢电子电脑技术的朋友和我一起探索未知的奥秘，更希望喜欢武侠科幻或魔幻悬念探险小说的朋友和我联系。我的QQ是15235234，信箱为LTDDH@yeah.net或者ltddho@163.com。

河南　飘摇无痕

我是《破天一剑》逐鹿中原服务器里的新手，目前等级很低。不过可不要因为我的等级很低就不理我。有些东西错过了就是一生的错过。QQ：188239735，E-mail是wjq98787@sohu.com。

浙江　叶菁

玩好《天骄》，抗击"韩流"。希望结交喜欢《天骄》+大软的朋友。QQ为166211672，E-mail是YJLJ168@hotmail.com，通讯地址是浙江省建德市新安江镇城南黄岳村天宝家纺有限公司叶菁收（邮编311611）。

FINDING

A.寻找由南京runner小组制作、于2000年3月上市的《春秋英雄传》游戏。有知道线索的人请E-mail我：spriteathena@yahoo.com。

B.缘来是梦，你让我在网游中找到了家的感觉，真的非常感谢你。不小心将你从好友中删除了，你能重新回到我的好友中吗？我是天骄一区的yuwentuo，E-mail：spriteathena@yahoo.com。

TOPTEN的纯真年代

■品合实验室 同唱野花

玩游戏，大抵和心境有关。所以，我不喜欢看榜评，不喜欢别人为我选择的娱乐方式指出一个次第先后的理由。文字的懦弱和勇气的退却更使我诚惶诚恐。写榜评?！如此神圣崇高的工作，居然轮到了我?！我深切地知道写榜评的艰辛——文字的趣味与创新以及面对万千读者的检阅和指责。如果西红柿、鸡蛋、板砖纷飞而来之时，我想大概只能从容地用这些砖头盖一座“面朝大海，春暖花开”的房子，然后做一道拿手菜——“西红柿炒鸡蛋”，之后在这个房间里继续埋头写榜评。

榜单的一成不变尤其让我厌腻，就像困绕在我们周围糟乱无味的生活。可每次看到林晓姐姐率真热情的表情时，随即一张飘然而至的榜单依然让我冲动不已。在我看来的游戏，只与自己有关。它就是用来玩乐的，并不是蕴涵多么高深人生哲理、教育意义的载体，更不是教室里黑板前的苦涩教鞭。你说游戏是精神海洛因，我说游戏也是止痛剂，有的时候也能让你短暂地忘却痛苦，藉此寻找生活工作中被剥夺的快乐。屡次在物质上陷入一无所有时，我都特别爱玩游戏，尤其是经营模拟类游戏。电脑屏幕前的精神世界里，异常丰足的我就像塞万提斯笔下的浪漫骑士，不用为现实生活中每月支付银行的各种贷款而患得患失。我会盖几栋大厦、买几辆跑车送给电脑中的竞争对手，然后嘲笑他的贪婪。

今年是一个特殊的年份，“FC20周年”、“街霸15周年”，就连童年中永远不会褪色的“变形金刚”的霸天虎和补天士们，也步入了20周岁的人生更迭，即使它们在你的记忆中永远都那么朝气蓬勃……2003，注定是一个特别感怀的年份。岁月这东西，也挺奇怪的，你越愿意飞跃成长的过程，就越不能忘记那些如黑白电视般的记忆片断，想起自己单纯快乐的游戏纯真年代。大约在那个时候，游戏的乐趣也是单纯的。所以，今年的那些个玩游戏的夜晚，我常常想起它们，想起不用为摆脱现实的困顿而去玩游戏寻找寄托的纯真年代。有的时候成长会伴随着那些光影陆离的游戏画面在空气中弥散开来，躲藏在记忆的角落里：那些年，“仙剑”就像所有玩家心中的一道伤痕，永远占据着大软TOPTEN排行榜的第一名。每次玩“仙剑”，我都会在角落里，像青春期的少男少女看了琼瑶、岑凯伦、三毛的小说之后一样偷偷地哭好几天——为了逍遥哥哥和灵儿妹妹的人鬼殊途，为了月如姐姐瞬间的香消玉陨；为了委屈的自己在那些虚拟情感经历中的怅然若失。我不觉得自己是懦弱的，就像现在陪伴着CS一起成长的玩家一样。若干年以后，你会回想起在某个网吧CT与T的一次针锋相对的虚拟战斗，回想起真切的队友和纯真的自己。

其实，慢慢品味玩过若干次《仙剑奇侠传三》之后，我又哭了好几天，因为我玩出的是一个并不完美的结局。即使它是一个多结局的游戏，但我却更偏爱悲剧，因为它不是圆满的，留给人的回味会更加悠长久远。撇开游戏后半部分进程比较急促单一之外，应该说这部游戏是一个“多意的文本”，而且在“轮回”的主题下隐含着多个融合了现代性的主题，比如：珍惜、亲情、表白。它让我再次找寻到了丢失多年的泪水，找回了曾经丢失已久纯真的自己。即使泪水的味道已经不同，大概只有这样的理解才更接近历时两年半，花费几百万元制作出来的作品本身。所以它和它的几代“同宗同源”的作品，同时出现在本期的TOPTEN榜单上的时候，我很激动。至此，我又给这套游戏起了个别名——“眼泪奇侠传”。接下来，我会不可免俗地向你讲述本月排行榜的前三甲，它们是依旧不变的《半条命——反恐精英》、《魔兽争霸III——冰封王座》、《暗黑破坏神II——毁灭之王》。

玩游戏的人，一般都不太愿意承认自己的衰老。即使已经落伍，“从明天起开始关心粮食和蔬菜”，但并不代表现在的我不喜欢陪着F4去看流星雨或者阻止周杰伦继续挥舞双节棍。我也曾经拥有在游戏中海阔天空的光辉岁月，那是我的纪念，只属于过去纯真的自己。

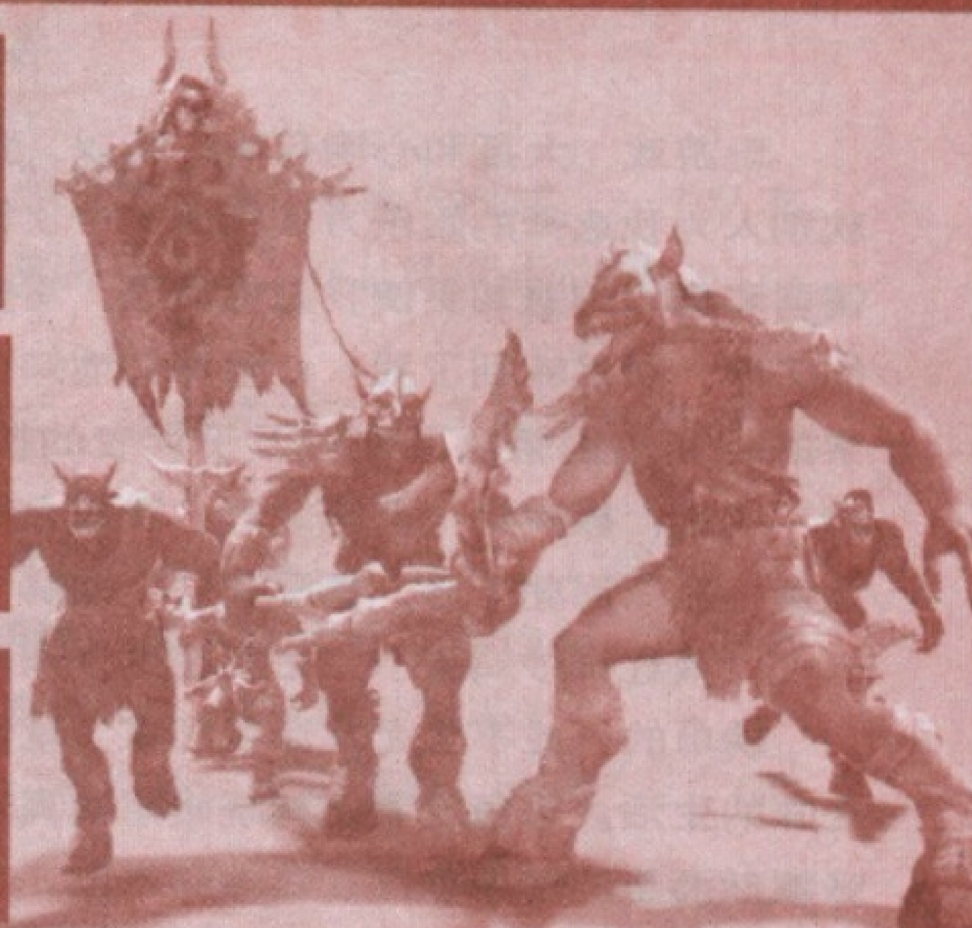
林晓： *在万物萧瑟的秋天让我看到这么伤感的评论，加上最近TOPTEN票数的下降，有种叫做眼泪的小东西开始在我的眼眶里积累了……为了鼓励大家支持TOPTEN，我决定从下期开始增加幸运读者的数量及奖品的价值，不惜血本——Walker，快把你的私房收藏贡献出来……*

编辑部推荐游戏榜

游戏名称	推荐理由
仙剑奇侠传三	非常敬佩大宇在3D制作技术方面的勇气，游戏的人物性格塑造也非常鲜活。建议王小虎好好玩玩这一代作品，然后当下一代“仙剑”游戏的制作人。
极品飞车——闪电追踪2	我喜欢换一个角度来玩游戏，如果你每天都在北四环驾驶真正的机动车上班的话。所以，遵守交通规则是最重要的，把速度放到最慢，用更多的时间来欣赏这款游戏中的风景吧。
盟军敢死队3——目标柏林	虽然相比上一代作品敢死队员少了几名，但每名队员的技能却都有所增加。正义必胜，高唱国际歌让法西斯灭亡。
明星志愿2	一款适合在秋天来玩的老游戏。游戏的主题曲《秋天别来》特别适合怀旧。尝试一下追求方若绮、徐心宁、范晓爱的感觉吧，和秋天一样值得回味。

（推荐编辑：田震）

龙虎榜——我正在玩的游戏



排名	游戏	趋势	票数	制作	发行日期	国内代理
1.	半条命——反恐精英	○	381	SIERRA	2001年	奥美
2.	魔兽争霸III——冰封王座	○	267	BLIZZARD	2003年	奥美
3.	暗黑破坏神II—毁灭之王	○	219	BLIZZARD	2001年	奥美
4.	仙剑奇侠传二	○	192	大宇	2003年	寰宇之星
5.	仙剑奇侠传三	NEW	188	大宇	2003年	寰宇之星
6.	星际争霸	↓	153	BLIZZARD	1998年	奥美
7.	传奇	↑	147	Actozsoft	2001年	盛大网络
8.	轩辕剑叁外传——天之痕	○	134	大宇	2000年	育碧软件
9.	奇迹（MU）	↑	128	Webzen	2002年	第九城市
10.	FIFA2003	NEW	116	美国艺电	2002年	美国艺电
11.	魔力宝贝	↑	112	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯
12.	轩辕剑肆	↓	109	大宇	2002年	寰宇之星
13.	极品飞车——闪电追踪2	○	102	美国艺电	2002年	美国艺电
14.	幻想三国志	NEW	98	宇峻科技	2003年	寰宇之星
15.	新仙剑奇侠传	↓	92	大宇	2001年	中青旅创先
16.	流星蝴蝶剑.net	↑	87	昱泉国际	2002年	晶合时代
17.	三国志IX	NEW	86	KOEI	2003年	KOEI
18.	仙剑奇侠传	↓	85	大宇	1995年	晶合时代
19.	传奇3	NEW	79	Wemade	2003年	光通通信
20.	仙境传说（RO）	↑	65	Gravity	2003年	游戏新干线

0.5元手机投票TOPTEN 赢取每月精彩奖品

参加投票的游戏见读者调查表背面，如果要给没有编码的游戏投票，请直接输入游戏名字。

短消息格式为：TP（空格）选择的游戏代码。

发送特服号16306 6050即可。

手机投票费用为**每条短消息0.5元。**

本期手机投票幸运读者 1351157××××

幸运礼物为明基光电鼠标，请获奖者尽快与本栏目联络领取奖品。

如需更多精彩服务，请发送0到1630。

本期幸运读者

北京市丰台区 冯莹莹
山东省青岛市 魏俊博
河北省徐水县 付 伟
新疆阿克苏市 翟庆港
广东省佛山市 林家荣
江苏省苏州市 程 浩
河南省洛阳市 张彬彬
浙江省上虞市 赵成业
内蒙古包头市 陆曙光
贵州省凯里市 郭 克

奖品为奥美电子（武汉）有限公司提供的《魔兽争霸III——混乱之治》或《魔兽争霸III——冰封王座》游戏1套以及游戏海报。



本期游戏榜单信选和网选截止日为2003年9月15日。

网选地址：Topten.popsoft.com.cn/topten/default.htm

邮发代号：82-726

零售价：￥6.80元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN